



CLUB NINTENDO

Revista Oficial de **Nintendo**

**PÓSTER
BROS.**

Reporte GAME
DEVELOPERS
CONFERENCE



New SUPER
MARIO BROS.

A lo
GRANDE

PRECIO: 3.500 BS



**NINTENDO
POWER**

LOST MAGIC

METROID PRIME HUNTERS

HARVEST MOON: MM

MOVILTEKA

1 ve al menu MENSAJES para enviar un nuevo sms

2 escribe el ALIAS del juego de tu celular y escribe su CODIGO (IMAGENCN 72377)

3 envía el mensaje IMAGENCN 72377 al 22122

4 en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel.dale a GUARDAR y ya es tuyo!

www.movilteka.com

conoce gente nueva de tu ciudad
liga.comadrea...

chatea

Envía **CHATCN** al **44244**

HAZ AMIGOS

Costo 1 mensaje \$3.00 + I.V.A.

MI GÖBER FRESCO

10289 Tu novia enojada

10287 El amigo en el teibol

10290 Mamá llamando a su hijito

Envía **REALCN** "cod. del Real" al 22122

Ejemplo: **REALCN 10379** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

SONIDOS & EFECTOS REALES

Envía **REALCN** "cod. del Real" al 22122

Ejemplo: **REALCN 10243** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

TOP RAILS

10235 un alien con malas intenciones respira en tu cuello

10269 pedazo de formula viene y se va

10233 un dibujo animado dando pasitos y derrapando

10227 gitanos rumanos cantando al tlf.

10192 Soldados Contesta

10177 Arribilla el América!!!

10184 Pasaasente de suadero, maciza, chorizo...

10077 un lobo solitario aullando de miedo

10121 sable laser de las galaxias

10026 Temo una pedollu muñita aposta

10002 Tengo una vaca lechera

10104 rugido de leon el rey de la selva rugiendo...

10099 grito de terror terrorifico

10081 Caballo relinchando

10117 risa maledica de vampiro chupasangre

10084 hazte con la cancion silbada mas simpatica

10034 Norman Bates vuelve a las andadas

10027 con un aruto asi puedes desearinar al vecino

10095 kikiriki levanta la vago

10125 rugido de tigre bengali

10082 no te olvides de tirar de la cadena, guarro!

10097 Pajaritos piando en el nido

10114 Poseida gritando histérica perdida

10089 tazan gritando por que se le ha roto la llana

10100 grito de miedo... Se me hielan las venas

10037 que alguien descoligue el telefono

10008 T-Rex rugen en tu movil

JUEGOS JAVA

Envía **JUEGOCN** "cod. del juego" al 22122

Ejemplo: **JUEGOCN 81531** al 22122

(2 sms por descarga, costo/sms \$13.00 + I.V.A.)

Vortex Racer cod. 81460

Envía **JUEGOCN** "cod. del juego" al 22122

Ejemplo: **JUEGOCN 81460** al 22122

(2 sms por descarga, costo/sms \$13.00 + I.V.A.)

Box It! cod. 81528

Envía **JUEGOCN** "cod. del juego" al 22122

Ejemplo: **JUEGOCN 81528** al 22122

(2 sms por descarga, costo/sms \$13.00 + I.V.A.)

Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS: Nokia 1220 5125 8260 8265 3650 3395 7210 8990 8290 3395 5100 8190 8990 8990 3100 7290 Nokia SONY-ERICSSON T164 T690 T59 T290 T195 T610 P600 P900 T300 T39 2600 T68m MOTOROLA V120 V60T C150 C350 C388 T720 T193 T300 SAMSUNG STH-A355 STH-H325 STH-V200 XGH-105 E715 STH-T100 LG V3000S G1-S0 V3000S PANASONIC EB-TX31 SIEMENS M46 A56 AUDIOVOX GUG 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: Nokia 8260 3395 3650 SAMSUNG R225 R325 SONY-ERICSSON T300 T600 POSTALTEK NOKIA T300 3650 8260 8290 8990 SAMSUNG R225 R325 SONY-ERICSSON T300 T600 MULTIMEDIA (polifónicos y productos color) Nokia 3395 3650 8000 7210 7650 PANASONIC G325 SAMSUNG V200 SONY-ERICSSON T164 T300 T690 T59 (excepto polifónicos y Sony: T26 326 solo monofónicos y logobn si tu celular no aparece en este listado está bien configurado y es compatible también por tanto descárgate contenido. Asegúrate que tu celular sea compatible. WAP correcta y sea compatible con el producto solicitado. Costos: al 22122 \$13.00 + I.V.A. Costos al 44244: chatcn: \$3.00 + I.V.A. Costo descarga: Java: \$1.00 + I.V.A. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos anteriores. Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM. Costo de la descarga de los contenidos. Contando disponible solo para TELCEL T7, atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 15:00 a 19:00 hrs L-V. \$2.00 por sms y del operador a TELCEL: \$1.00 por sms. Costo de la descarga de los contenidos. Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red. Responsable del servicio EPM SA de CV.

INFO

III CONSULTA A MOVILTEKA

TE SOLUCIONARÁ TODAS TUS DUDAS EN UNOS MOMENTOS!!!

Envía la palabra **INFO** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

MELODIAS que + suenan

Monofónicos Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

Envía al 22122

TONOCN "cod. melodía" marca cel

Ejem.: TONOCN 20889 nokia al 22122

Polifónicos Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

Envía POLICN "cod. melodía" al 22122

Ejemplo: POLICN 20889 al 22122

NOVEDADES + Nº 1

21172 Killing loneliness Him

21163 Rompe Daddy Yankee

21109 Luxurious Gwen Stefani

21110 I Still back Back street boys

21114 Runeca de trapo La oreja de Van Gogh

21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis

21164 Infinito Sunbury y Julieta Venegas

21169 Stupid girls Pink

21167 Maldita primavera Yuridia

CINE, TV y JUEGOS

20042 El exorcista

20189 Rocky BSO

21120 Everwood B.S.O.

20189 Indiana Jones

20122 Shin Chan tv theme

20211 Mission Impossible

20061 Pinky y cerebro

20217 Titanic

20081 La pantera rosa

21033 Los pitufos tv

20205 Pajaro Loco tv

20674 Save me Smallville

20562 Silbido Kill Bill

20192 Regreso al futuro

20196 Los Cazafantasmas BSO

21084 Scooby Doo theme Simple Plan

20557 Marcha Imperial Star Wars

DANCE + Clasicos + Reggaeton

20993 Me gustas mucho Rocío Durcal

21173 Check it on Beyonce

21122 Love comes again DJ Nesto

20425 Retorno a las palabras Fongoria

20459 Yeah Usher

21184 Solamente una vez Los Panchos

20106 Played alive Safri Duo

20239 La lambada Desconocido

21186 Friday I'm in love The cure

20009 Dilemma Nelly feat. Kelly Rowland

20043 Fiesta Pagana Mago de Oz

20245 Hotel california Eagles

TOP LATINO + MEXICANO

21185 Si nos dejan Luis Miguel

21177 Amor a la mexicana Paulina Rubio

20982 Rutinas Chenoa

21118 Carismatico Babasonicos

21192 A Dios le pido Juanes

21039 Calinda Ritmo dynamic

21034 En el 2000 Natalia Lafourcade

21085 Regresa a mi el divo

20760 Para tu amor Juanes

21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa

21092 Volveras El canto del loco

20972 Sera Lu

21065 Juegos de amor Moenia

20880 Don Miranda

20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz

21113 Seducción Thalía

21116 Te echo de menos Chayanne

20770 Mi credo K-Paz de la Sierra

20529 Pobre diablo Don Omar

20578 Lo que pasó Daddy Yankee

20780 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings

21085 Volvete a amar Alejandra Guzman

21112 Detalles Yahir

20433 En los puritos huesos Banda el limon

20606 La camisa negra Juanes

20533 Dame mas gasolina Daddy Yankee feat Piboli

TOP LISTAS MUNDIALES

21123 Jesus of suburbia Green Day

21111 Dirty Harry Gorillaz

21117 When I'm gone Eminem

21189 In my place Coldplay

21187 Get the party started Pink

20865 It will be burning Sean Paul

20707 The real Slim Shady Eminem

20941 My hump Black eyed peas

20892 Hung up Madonna

20812 Tripping Robbie Williams

20866 Wake me up when september ends Green day

20810 You're beautiful James Blunt

20871 All about us Tatu

20823 Cool Gwen Stefani

20488 American idiot Green day

21188 I want it that way Back Street Boys

20611 Welcome to my life Simple plan

21070 Remind me Usher

20146 Clocks Coldplay

INFO

III CONSULTA A MOVILTEKA

TE SOLUCIONARÁ TODAS TUS DUDAS EN UNOS MOMENTOS!!!

Envía la palabra **INFO** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

JUEGOS JAVA PREMIUM

Envía un mensaje con el texto **JUEGOCN "espacio"** al 22122

Ejemplo: **JUEGOCN 81565** al 66366

(2 sms por descarga, costo/sms \$13.00 + I.V.A.)

Fotos Envía **IMAGENCN** "cod. imagen elegida" al 22122

Ejemplo: **IMAGENCN 71203** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

73399 70078 72851 70212 73403 70244 70674

72840 70266 72527 70371 70673 70675 70806

71242 70968 71008 71026 71203 70090 71361

71477 70185 73000 71556 71751 71792 71987

71989 72529 71997 72039 72119 72165 72451

73374 72372 72377 72390 72392 72562 72648

72529 72850 72714 72818 71243 72828 72835

72838 72849 72865 72867 73001 73043 73344

NOMBRE-IMAGEN

Envía **NOMBRE-IMAGEN** "cod. tipo letra" al 22122

Ejemplo: **NOMBRE-IMAGEN 90617** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

ANIMACIONES CHIDAS

Envía **ANIMACN** "cod. animacion" al 22122

Ejemplo: **ANIMACN 90612** al 22122

Costo 1 sms \$3.00 + I.V.A.

90617 90620 90623 90643

90712 90740 90748 90757

SUMARIO



- 4** Reporte **Game Developers Conference**
- 10** Extra
- 14** Dr. Mario
- 18** LogNin
- 20** Los Retos
- 22** **Gamevistazo**
- 49** SOS
- 54** Nuestra Portada:
New Super Mario Bros.
- 60** Galería CN
- 62** Torneo Super Mario Strikers
- 78** Mariados
- 80** CN Profiles
- 94** Select, Atrás, Más Atrás, Start.
- 96** Última Página

PÓSTER BROS.

En esta edición
te traemos a la
pareja más cono-
cida y divertida de
los videojuegos.
¡Escoge a tu
héroe favorito!
De tin marín...



34



22



ESTE MES REVISAMOS

- 26** **Tao's Adventure:**
Curse of the Demon Seal
- 34** **Teen Titans**
- 38** **Curious George**
- 68** **Rampage:**
Total Destruction
- 82** **Scurge Hive**

NINTENDO POWER

- 30** **Harvest Moon: Magical Melody**
- 64** **Lost Magic**
- 86** **Metroid Prime Hunters**

68



© 2006 Midway

Veinte años de compartir aventuras con Link.

The Legend of Zelda, una de las sagas más importantes del mundo de los videojuegos en este 2006, cumple dos décadas de existencia; te invitamos a que juntos revivamos nuestras experiencias a través de este artículo especial dedicado a La Leyenda.



72



DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"
CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hilar Fernández
TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISIÓN

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE

Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL

Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MEXICO

Ricardo López Iñiguez

DIRECTORES GENERALES

México: Germán Arellano

Zona Norte: Ernesto Cervantes

América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Internacional: Carlos Garrido

México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA

Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN

México: Jorge Moratt

Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES

México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING

México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN

Internacional: Fral Zárraga

México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA

Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR COMERCIO ZONA NORTE: David Taggart

DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez

DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Gairi

DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas

DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry

DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS

Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn

Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA

REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía

EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Batistón



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2006.
Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. DE C.V., Av. Vasco
de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México,
D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional
de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso
exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-03501830300-102, de fecha 05 de marzo
de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título
N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de
fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432/92/78336, ante la Comisión
Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México:
Distribuidora Intermax S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México
D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y
Vendedores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F.
Tel. 55-91-14-00. Impresión en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de
C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Itzamalco, México D.F. Tel. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.
EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no
se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD:
Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez. Tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN
A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel.
01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisión Argentina, S.A., Av. Paseo Dólar No. 275 Piso 10
[C1063ACC] Buenos Aires, Argentina. Tel. [5411] 4000-8000. Fax: [5411] 4000-8000. Director
General: América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Morillo.
Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia, S.A.,
Marino No. 794, Po. Piso, [10791]. Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Benrán, S.A.C.,
Av. Vélez Saravali 1950 [1269]. Albaridá a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisión Colombia,
S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corintura, Bogotá, Colombia. Tel. [5711] 310-6910. Fax:
[5711] 310-6910. ext. 115 y 282. Directora de Publicación: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad:
Tel. [5711] 310-6910. Fax: [5711] 310-6910. ext. 115 • CHILE: Publicada por Editorial Televisión
Chile, S.A., Reyes Lavall 3196, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. [562] 399-6399. Fax: [562]
399-6229. Distribuidor: Alfa S.A., Carlos Veloso 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: \$100.00.
Regiones: I, II, X y XII. Suscripciones: Teléfono [562] 399-6262. Fax: [562] 399-6261. e-mail:
suscripciones@televisión.cl • ECUADOR: Publicada por Vanipubl Ecuadoriana, S.A., Rumipamba
706, entre República y Amazonas, Pantheón, Quito, Ecuador. Tel. [593] 2-226-2717 y [593]
2-226-2718. • VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisión Internacional, S.A.
Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Avenida Francisco de Miranda,
Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060, Tel. [582]
12-993-4985. Fax: [582] 12-993-6164. Exportado por Editorial Televisión, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2004. Nintendo.
All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del
material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO
investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se
responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

EDITORIAL

AÑO XV No. 5 mayo 2006

Ahora sí ha llegado el momento de la verdad; el E3 está a la vuelta de la esquina y nosotros ya estamos preparándonos para ir en busca de las notas exclusivas, las entrevistas y sobre todo las noticias sobre los títulos o proyectos que las compañías guardan celosamente bajo el brazo. Este promete ser el año de Nintendo por el esperado anuncio definitivo que haga añicos la barrera que evitaba conocer los detalles y ventajas del Nintendo Revolution, consola que muchos han juzgado sin antes conocer y de la que seguramente Satoru Iwata, presidente de Nintendo en Japón, nos platicará en la conferencia de prensa previa al evento principal.

Todas esas dudas que tenías desde hace tiempo serán despedidas de una sola vez, dejando ahora en manos de los desaholladores el confiar en la revolución de Nintendo para así crear títulos de calidad que usen las innovaciones de la nueva consola de forma adecuada para concebir juegos tan creativos como ha ocurrido en el Nintendo DS. Además, toma en cuenta que a partir de esta generación que está en puerta, Nintendo ya tiene los pies firmes en el suelo para competir en el campo de la modalidad on-line, lo que para otras compañías ha sido un éxito; asimismo, el equipo comandado por Iwata está dispuesto a revolucionar también en este ámbito. Imagínate: si los videojuegos de Nintendo han sobresalido por su excelente uso del modo *multiplayer*, qué será ahora, que no te limitará a competir localmente en contra de tus amigos, ya que siempre habrá alguien en una parte del mundo dispuesto a enfrentar el reto, incrementando así la variedad en estilos con los que medirás tu potencial como videojugador.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico:

clubnin@clubnintendomx.com

o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, DF





▲ México
14:21 PM

▲ Maui
9:21 AM



▲ Londres
8:21 PM



¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!



Seattle
12:21 PM ▶

¡ES
FÁCIL!

➤ **1. Equipate**
Busca el logo con la leyenda
Nintendo Wi-Fi Connection
en tus juegos favoritos de NDS.

➤ **2. Conéctate**
Participa desde tu casa o a través de algún
hotspot. Visita NintendoWiFi.com para
encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

➤ **3. Juega**
Reta a tus amigos o enfréntate
al mundo. La conexión Wi-Fi de
Nintendo te permite decidir.



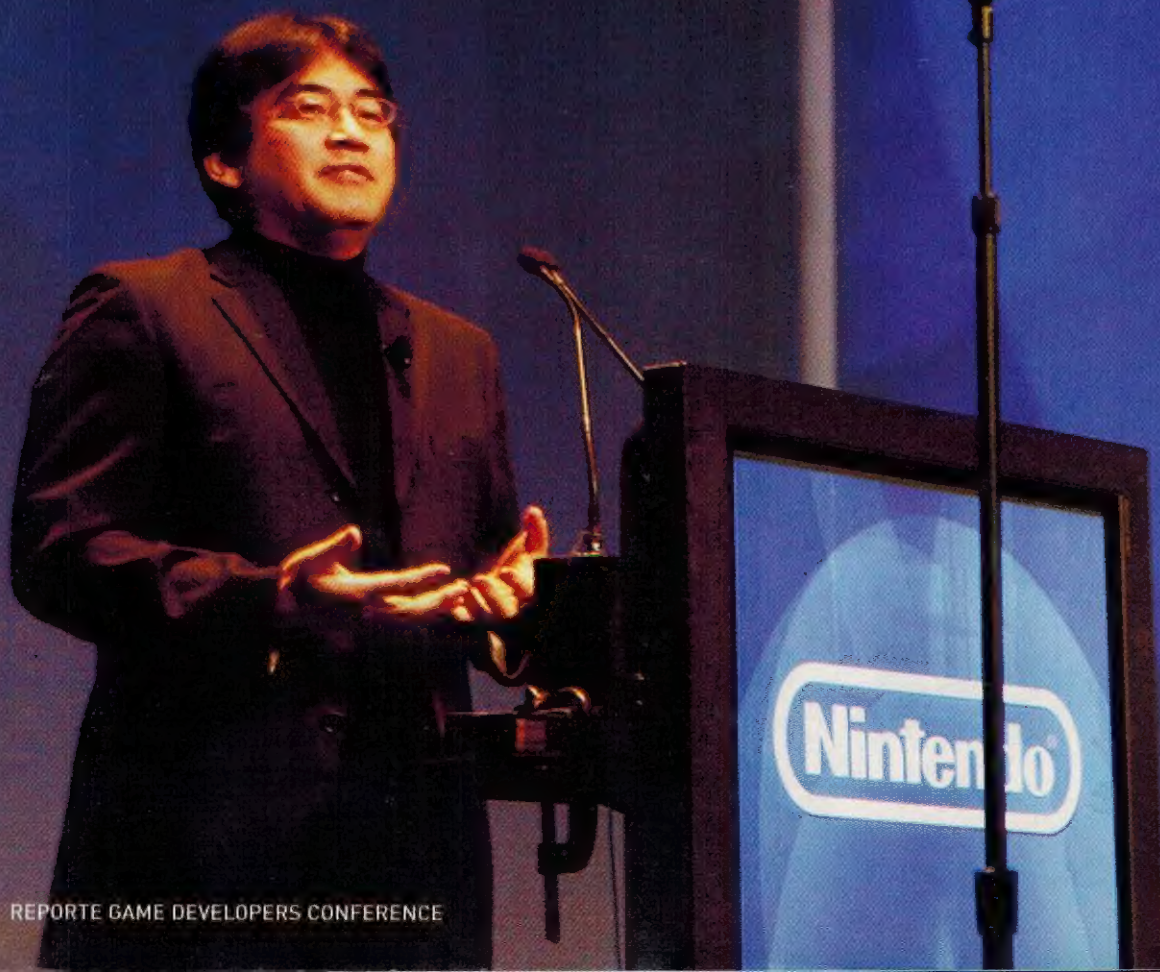
NINTENDO DS™

www.NintendoWiFi.com

Reporte Game Developers Conference

SATORU IWATA MUESTRA PARTE DE SU ARTILLERÍA

Ya se ha vuelto costumbre que un par de meses antes del E3, los desarrolladores y gente apegada al medio de los videojuegos se den cita para retirar un poco de humo a la cortina que tanto nos mantiene a la expectativa por la siguiente generación y los nuevos avances de la actual. Este año la sede fue San José, California, y para nosotros, hoy es el día que tanto esperábamos.





Iwata inició su conferencia enfatizando en cómo Nintendo se está posicionando en el mercado y resaltando el poder del Nintendo DS, así como la sensación que ha causado esta pequeña consola alrededor del mundo. Parte de su éxito es la diversidad de software, y esto lo ejemplificó Iwata al presentar su reciente título **Brain Edge** para el NDS, comentando que se pretendía lograr un nuevo estilo de juego al estimular la actividad cerebral (sí, ya sabemos que hasta escalofríos te dieron, pero créenos, es tan divertido que no querrás soltarlo en cuanto lo tengas).

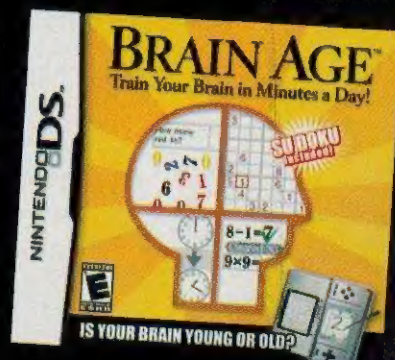
No hay nada mejor que juzgar lo que ya conoces, y por ello Satoru Iwata presentó a Bill Trinen, de Nintendo of America, quien mostró físicamente el juego en cuestión y ejemplificó las diferentes formas (horizontal y vertical) de probar tus habilidades. Tal como les habíamos dicho en la revista -y podcast-, el modo principal incluye retos matemáticos, de agilidad visual o de lectura. El punto importante es que los ejercicios se generan al azar, haciendo poco probable que te aprendas secuencias preestablecidas que le quiten reto al juego. También se refirió a la capacidad de reconocimiento de escritura y voz (**Brain Edge**), con lo que se personaliza aún más el juego y abre nuevas posibilidades que la competencia ni siquiera tenía en mente.



Tres de los asistentes subieron al escenario, y a pesar de que fueron vencidos por Bill, salieron contentos por lo creativo que puede llegar a ser un título como éste. "**Brain Edge** es uno de los mayores sucesos", dijo Iwata. Los jugadores querían algo nuevo -vaya que sí- y la respuesta fue **Brain Edge**, un título que por su sencillez te atraparé desde el inicio y que podrá jugar cualquier persona sin ser un as en los videojuegos... es más, hasta tus padres quedarían fascinados.

*Brain Age Train Your
Brain in Minutes a Day!*

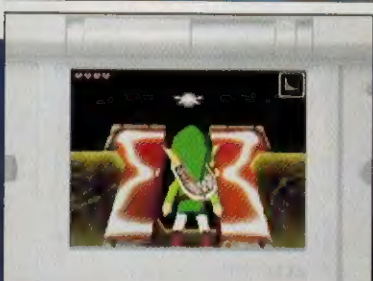
*... todo un suceso.
La versión americana
viene con "Sudoku"
como bonus.*





Nintendo arrasa con la tecnología Wi-Fi

Sin afán de parecer pretencioso, Satoru Iwata habló sobre el poderío del NDS y cómo con tan sólo tres títulos Wi-Fi en el mercado (**Mario Kart DS**, **Animal Crossing: Wild World** y **Tony Hawk American Sk8land**), alcanzó el millón de usuarios en sólo 18 semanas (29 millones de sesiones de juego), mientras que la competencia lograba el mismo número en más de un año. Ahora bien, **Metroid Prime Hunters** acaba de aterrizar y no dudamos que sus interesantes opciones lo postulen como uno de los títulos más solicitados en modo *on-line*.

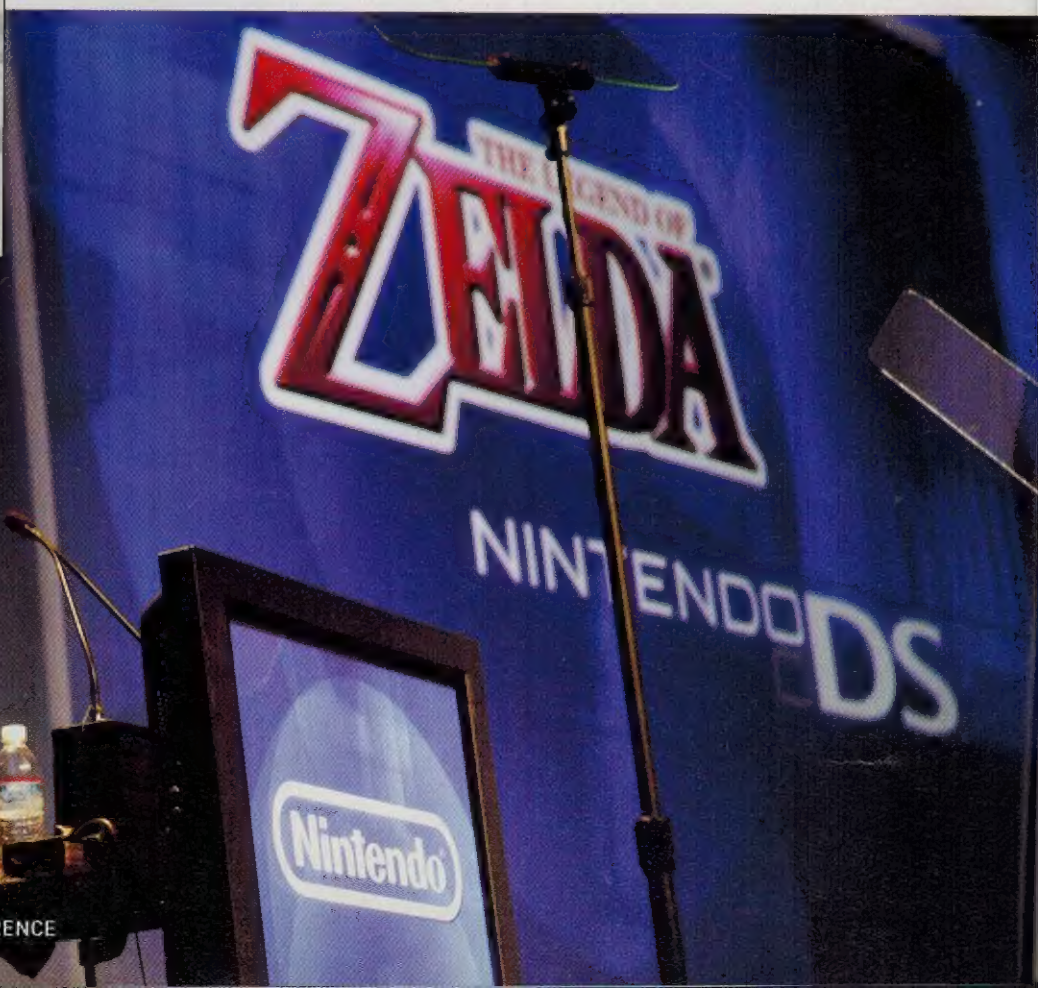
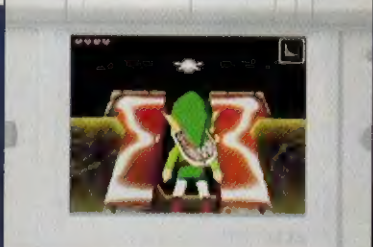


The Legend of Zelda: A link to the NDS

Iwata volvió al escenario para dar una noticia que seguramente ya levantó expectación entre todos los fans de Nintendo. Así es, Link se prepara para una nueva aventura en el Nintendo DS.



El video que se mostró presenta gráficos en *Cel Shaded* al estilo **Wind Waker**, y de hecho la gente que estuvo involucrada con dicho título, también está trabajando en la futura versión del NDS. La acción se lleva a cabo en la pantalla táctil, mientras que el mapa se muestra en la superior, justo como lo vimos en **Resident Evil Deadly Silence**. Se comentó que estaría listo para finales de este año, pero no se profundizó en detalles como historia; sin embargo, por lo que se puede apreciar en el video, es una aventura nueva basada en el concepto gráfico de **Wind Waker**, y por ahora lleva el nombre de **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**.



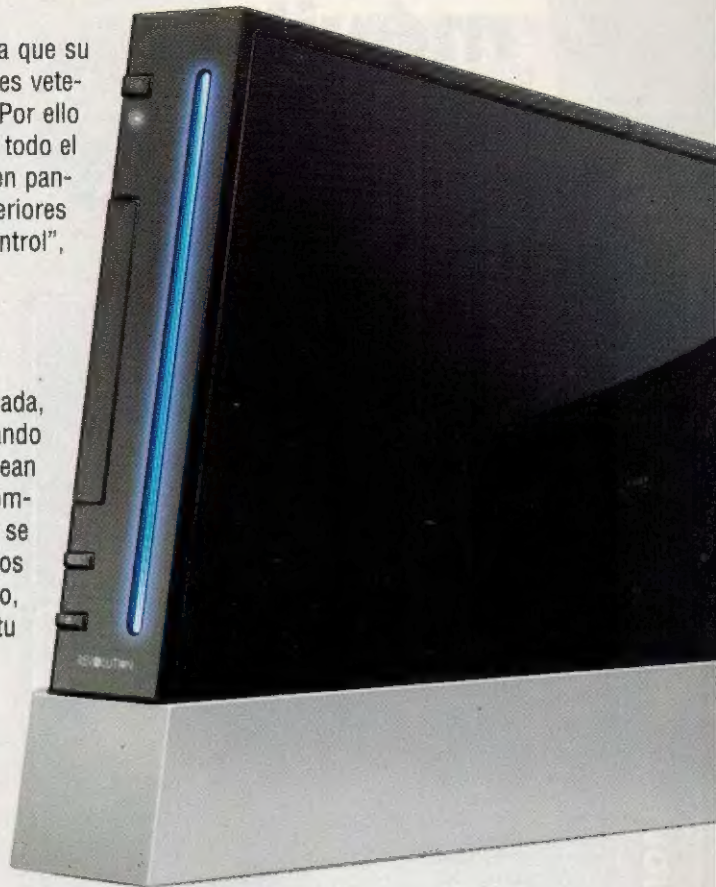
La Revolución de Nintendo

La compañía japonesa viene por todo en este año. Iwata reitera que su nuevo coloso está enfocado a la diversión tanto de los jugadores veteranos como de aquellos que nunca han tocado un videojuego. Por ello existe el control del Revolution, que es de aspecto familiar para todo el mundo y logra que le pierdan el "miedo" a controlar un juego en pantalla. "El Revolution será compatible con todos los títulos anteriores de Nintendo, y éstos funcionarán también con el novedoso control", dijo Iwata.

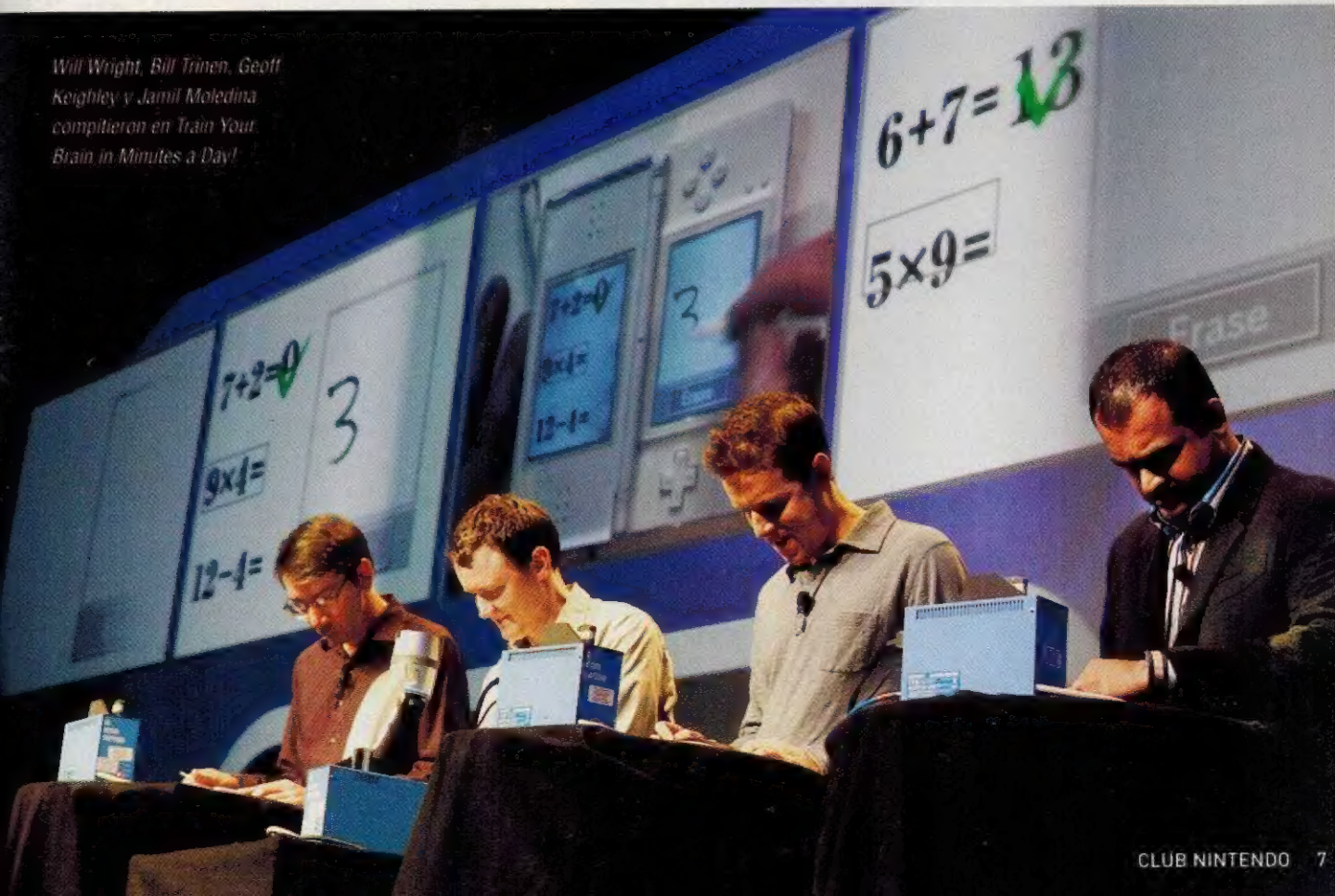
¡SEGA y Hudson se unen a las descargas del Revolution!

Nintendo y SEGA fueron grandes competidores en la pasada década, pero ahora son dos grandes aliados junto con Hudson, logrando que las futuras descargas de juegos retro para el Revolution sean más que un suceso. Quizá no sean todos los títulos de esta compañía —por derechos y otras circunstancias—, pero por lo menos se estima que habrá más de 1,000 de Genesis (SEGA) y otros tantos de TurboGrafx (Hudson). ¡Imagínate, toda la librería de Nintendo, SEGA y Hudson reunida para un sistema de videojuegos en tu casa!

A pesar de que hoy se anunciaron detalles importantes que definirán el porvenir de Nintendo, sólo hemos visto la punta del iceberg... En un par de meses estaremos en la edición 2006 del E3 y te traeremos de primera mano las noticias definitivas del Revolution, y en sí del mundo de Nintendo.



Will Wright, Bill Trinen, Geoff Keighley y Jamil Moledina compilaron en Train Your Brain in Minutes a Day!



esmas móvil

#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

Super Mario Bros.	CLAVE BROS	Half Life	CLAVE HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Lo nuevo

Don / Miranda	CLAVE DON
Lo que pasó, pasó / Daddy Yankee	PASO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Loco por ti / Victor Garcia	VICTOR
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Himno del América / América	AMERICA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
Me pregunto / Belanova	PREGUNTO
Helena / My Chemical Romance	HELENA
Fix you / Coldplay	FIX
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Tripping / Robbie Williams	TRIP
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Es mejor decir adiós / Intocable	DECIRADIOS
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN

Cine y TV

Harry Potter	CLAVE POTTER
Los locos Adams	ADAMS
Orange County	OC
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión Imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	HAKUNA
I'll be there for you / Friends	FRIENDS

Hits

La manzanita / Tigres del Norte	CLAVE MANZANITA
Star Wars / BSO	WARS
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli	DELBUENO
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Precisamente ahora / David de María	AHORA
Mi credo / K-Paz de la Sierra	MICREDO

No te pueden faltar

Don't bother / Shakira	CLAVE BOTHER
Ojalá y te animas / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
The boxer / The Chemical Brothers	BOXER
Quemándome de amor / Moderatto	DEAMOR
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
No fear / The Rasmus	FEAR
The beautiful side of somewhere / The Wallflowers	WALL
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

MONOFONICO PARA CANTAR TONOS POR TONO DE CELULAR

MONOFONICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción"
+ "mensaje de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI DEMI NOKIA

MONOFONICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción"
+ "mensaje de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO DEMI NOKIA

POLIFONICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción"
+ "mensaje de tu celular" al 31111
Ej: CN POLI DEMI

PRECIO POR TONO: \$1.3 + IVA

Juegos destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



crucigramas

clave: CRUCI

Ahorcado

clave: AHORCADO



sudoku

clave: SUDOKU

Lineas

clave: LINEAS



solitario

clave: SOLITARIO



mobile grand prix

clave: FUNO



bolas

clave: BOLAS

sonidos reales

CLAVE RISAMACABRA	CLAVE PEDOS	CLAVE GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESICA
GRITOMUJER	GALAN	ARANAS
GRITO	OYEMIAMOR	ERUCTO1
SUPERERUCTO	FUTBOL	METRALLETA

envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: \$1.3 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM



Si se puede... SISEPUEDE
Si se pudo... SISEPUDO
Nos vamos al mundial... NOSVAMOS
México... México... México... MEXICO

Nuevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood



envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR TONO: \$1.3 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión

- PIROPOS
envía CN PIROPO al 31111
- CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 31111
- DATOS DE CINE
envía CN CINE al 31111
- BROMAS
envía CN BROMA al 31111
- CHISTES
envía CN CHISTE al 31111
- HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 31111

PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO
+ "su nombre" al 61111

CHISTES
envía CN CHISTE al 41111

ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111

MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111

BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: \$4.47 + IVA

PRECIO POR MENSAJE: \$3 + IVA

Los Hokages seguirán presentes

Desde hace ya bastante tiempo, tanto en esta sección como en otras de la revista, te hemos mencionado hasta el cansancio de la serie de **Naruto**, así como lo excelentes que son sus juegos, los cuales ya están empezando a llegar a nuestro continente; pero aún hay bastantes que no conocemos, como los de Nintendo DS. ¿Cuál es el problema? Pues uno es que las compañías que los desarrollan no se arriesgan a sacarlos de su país de origen, y por tal razón nos hemos perdido de varios jugazos. Pero por fortuna parece que se avecina una buena época, porque la casa productora de la serie ha firmado un acuerdo con una compañía que poco a poco se ha ganado un lugar dentro de los grandes desarrolladores de videojuegos, es decir, Ubisoft. Como saben, la empresa gala nos ha dado juegos muy buenos como **Beyond Good and Evil**, **Splinter Cell** o **Prince of Persia**, por lo que en cuanto a la calidad de su trabajo no tenemos ninguna duda; al contrario, estamos plenamente seguros de que sabrán explotar tan valiosa licencia mejor que nadie, y como la misma gente de Ubisoft ha declarado, se esforzarán por brindarnos la misma emoción que hemos visto en la serie de animación.



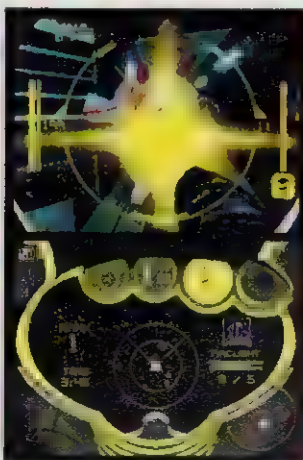
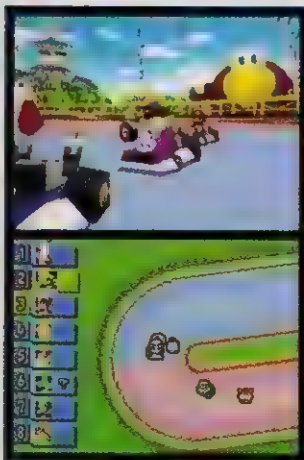
NARUTO

Esta noticia que nos interesa es que la mayoría de los juegos de esta licencia ya están disponibles en español, lo que es un gran avance en todos los frentes, especialmente a los jugadores que no dominan el inglés para que comprendan mejor la historia. En cuanto a juegos más información se los daremos pronto.

nintendo
Wi-Fi
connection

El mundo no tiene fronteras

La consola de doble pantalla de Nintendo ha demostrado algo que la compañía dejó muy en claro desde hace varios años: que cuando ellos se aventuraran al juego en línea, éste se realizaría de la forma más sencilla que pudiera existir, y obviamente lo lograron. Algo asombroso es que el sistema Wi-Fi de Nintendo reportó muchos más usuarios que los que tuvo una consola casera con su sistema on-line en el mismo periodo. Además de la facilidad de acceso al sistema y que éste sea gratuito, nosotros atribuimos el éxito a la calidad de los juegos que posee el Nintendo DS, y es que basta con mencionar **Mario Kart** y **Animal Crossing** para darse una idea de lo anterior; ahora imagínense cómo se pondrá el servicio Wi-Fi con **Tetris DS** y **Metroid Hunters**... y ¿saben qué es lo mejor? que se ha confirmado que en estos momentos hay aproximadamente cuarenta juegos en desarrollo por parte tanto de Nintendo como de licenciarios, que usarán este servicio.



Realmente no podemos esperar al E3 para conocer más de estos juegos; ojalá varios de ellos nos brinden historias en línea y no sólo competencias. Con todo esto, Nintendo ratifica aquel dicho que dice "No hay que llegar primero, sino hay que saber llegar".

La lucha contra el mal nunca termina

Uno de los mejores juegos que han salido para el Nintendo DS en fechas recientes ha sido *Castlevania Dawn of Sorrow*, ya que gracias a que combina de forma excelente los botones con el *Stylus*, ha logrado refrescar un poco la licencia, que ya buena falta le hacía. Pues bien, todo parece indicar que gracias al éxito que obtuvo, Konami ya está preparando otra aventura de su saga de cazavampiros. Todavía no se sabe si será secuela directa de *DoS*, porque se cree que podría tomar lugar muchos años antes de que Soma entienda en acción, dejándonos controlar a Julius Belmont, aunque otros rumores apuntan a que Alucard podría aparecer, quizá no como el protagonista, pero sí como personaje relevante en la historia. Sea cual sea el caso, lo que más nos intriga ahora es el *control*, porque el marcar los hechizos con el *Stylus* fue una gran idea, pero tal vez por cambiar de personaje principal también se deba hacer lo mismo con el sistema de juego. Pero más esto son especulaciones nuestras, y sólo dentro de Konami saben qué pasará realmente; por lo pronto, no te pierdas los siguientes números, pues muy pronto te daremos todos los detalles del juego.

De conformarse el rumor de Alucard, sería la segunda vez que lo controlaríamos en un sistema de Nintendo, ya que la primera ocasión fue en *Castlevania III* para el NES.



Apunta y dispara en tu NDS

Los títulos que jugabas teniendo como control una pistola -la cual te servía para destruir algunos objetos en pantalla- dejaron de salir en la época del Nintendo 64, ya que hasta el Super Nintendo aún existieron varios; dicho estilo era muy divertido y emocionante; digo, quién no recuerda *Duck Hunt* para el NES... Pero no todo se perdió, ya que para Arcadas salió un par de juegos excelentes en años recientes que han mantenido vivo el género; nos referimos a *House of the Dead*, de Sega, y *Point Blank*, de Namco, siendo este último del que les traemos noticias interesantes. La compañía japonesa ha anunciado una versión de este popular título para el Nintendo DS, y ahora es cuando te preguntas cómo se jugará; muy sencillo: imagina que la pantalla superior servirá para mostrar tu marcador, cuántos tiros te quedan, etc., y en la inferior veremos los objetos que debemos impactar, lo cual haremos con la ayuda del *Stylus*. Se pudiera pensar que debido a que con el *Stylus* estás muy cerca de la pantalla, el juego pierde su reto; pero no es así, ya que a medida que avances, la acción se incrementará, poniendo a prueba tus reflejos. Otro de los atractivos de esta adaptación es que mantiene el típico humor de la serie, como las expresiones de terror de los personajes a los que les vamos a disparar.

La fecha de salida de este título no está fijada aún, pero se espera que esté listo para junio o julio.

Encuentra el tesoro pirata de One Piece

Hace algunos años llegó a México una animación que se convertiría en todo un fenómeno; de hecho, nosotros la consideramos como la que mayor éxito ha tenido en toda la historia en nuestro país. Es obvio que nos referimos a **Dragon Ball**. ¡Qué tiempos aquellos!, ¿verdad?, en los que veíamos **Ranma 1/2**, la serie de **Goku** y al final **Pokémon**; pero bueno, antes de que te pongas nostálgico recordando todo el dinero que gastaste en estampitas y pósters del **Saiyan**, mejor te comentamos que un suceso similar está a punto de ocurrir. Prepárense, fans de la animación, porque a partir de junio por Canal 5 (todavía en horario por confirmar) podremos disfrutar de una de las series de más auge en los últimos tiempos en Japón: **One Piece**. En dicho anime veremos las aventuras de **Luffy**, un joven pirata que tiene la cualidad de estirar su cuerpo debido a una fruta que comió en su infancia. El objetivo de nuestro héroe será encontrar el **One Piece**, el mayor tesoro pirata de todos los tiempos, pero para hacerlo no estará solo, y contará con la ayuda de varios personajes. Aunque mejor ya no te seguimos contando para no quitarte la emoción de verla en la comodidad de tu hogar. Estamos seguros de que será un éxito inmediato, ya que vendrá acompañada de varios artículos de promoción; pero sólo nos queda una duda: ¿podrá superar lo hecho por **Dragon Ball**? Sólo el tiempo nos dirá la respuesta.



En este mes de Mayo, tu revista Club Nintendo te regala unos súper paquetes del juego número uno del reino, **Mitos y Leyendas**. Cada paquete contiene una gorra, un mazo de cartas y tres sobres de cartas. Es muy sencillo, los primeros 10 fanáticos que nos manden un correo electrónico a la redacción de Club Nintendo y contesten correctamente la siguiente pregunta serán acreedores de un paquete.



Pregunta:
¿En que esta basado el juego de cartas de estrategia de Mitos y Leyendas?

- a) Civilizaciones reales y personajes mitológicos.
- b) En películas de ciencia y ficción.
- c) En un deportista famoso.

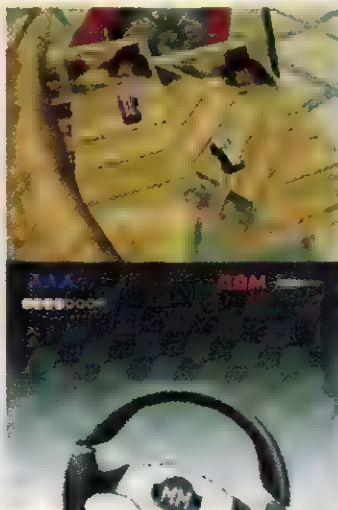
Requisitos:
Manda un e-mail a mitosyleyendas@clubnintendomx.com entre el 5 y 26 de Mayo, anota tus datos completos (nombre, edad, teléfono, dirección) y la respuesta de la pregunta. En caso de que falte algún dato, tu promoción no será válida.

Si resultas ganador, es decir, si contestaste correctamente la pregunta y cumples con todos los requisitos te llamaremos antes del 30 de Mayo por teléfono para que recojas tu paquete de Mitos y Leyendas en la redacción de Club Nintendo. La promoción es válida solo para el Distrito Federal y zona conurbana.

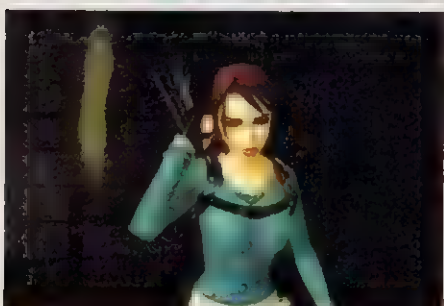
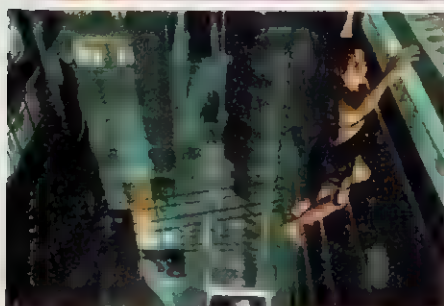
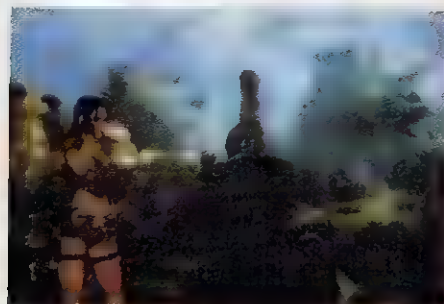
Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de Enero de 2006. Para más información sobre la promoción, llama al 52-61-37-69. Cualquier incumplimiento reportalo a la Profeco.

El tamaño no importa

A los amantes de las carreras les tenemos una buena noticia, porque Supersonic Software se encuentra desarrollando un título para el Nintendo DS basado en los autos miniatura más famosos del mundo, es decir, los **MicroMachines**. En este juego podremos elegir dentro de una gran variedad de vehículos, para competir contra la computadora o con algunos amigos en la modalidad *multiplayer*, todo en ambientes dentro de una casa, o sea, puede ser desde la sala, la cocina, el baño, el cuarto de los niños, en fin, cualquier lugar es bueno. Las carreras no son para nada serias, y tienes una gran variedad de armas y trampas para evitar que tus contendientes lleguen a la meta antes que tú, al estilo **Mario Kart**. Su salida está prevista para la segunda mitad del año, sin un mes en específico aún, pero te mantendremos al tanto, ya que a pesar de que pudieras no darle mucha importancia, parece que será un buen juego para retar con tus amigos.

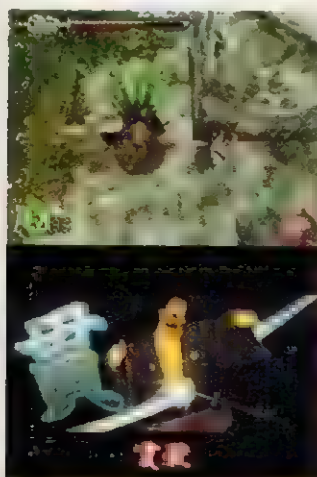


Un debut bastante esperado



Quizá una de las sagas más importantes de los videojuegos sea la de **Tomb Raider**, que siendo honestos, no es por su *gameplay* que deja mucho que desear, sino por su protagonista, **Lara Croft**. La serie ha vendido millones de copias en varios de sus formatos, pero nunca ha alcanzado un buen nivel en cuanto a juego, ya que siempre deja a sus seguidores esperando más. Pero Eidos quiere borrar todo su pasado y hacer de ésta una buena serie, por lo que para **Tomb Raider Legend** se planea una renovación del *gameplay* para que ya no nos peleemos cada cinco minutos con la cámara; dicho título está programado para salir en Game Boy Advance, Nintendo DS y Nintendo GameCube. Así es, por primera vez desde su creación, **Lara** aparecerá en una consola de Nintendo de mesa. Estamos seguros de que la noticia anterior puso felices a más de uno, pero habrá que esperar para ver si se han corregido todos los detalles que no han dejado que este juego de aventura despunte.

Por lo pronto aquí los dejamos con algunas imágenes del juego, que calmarán sus ansias de aquí al último cuarto del año, cuando se planea que aparezca.



Viaja al Japón del pasado

La saga de **Tengu** se ha basado siempre en la acción, dando así gran dinamismo a su sistema de juego; pero ahora que han anunciado que esta serie llegará al Nintendo DS, se ha decidido cambiar el estilo de juego, volviéndolo más estratégico. Para que te quede más claro te vamos a explicar bien cómo está el asunto: en la pantalla superior podrás mover a tu personaje, en un mundo en total 3D (muy bien diseñado, por cierto), y cuando sea necesario, deberás combatir a tus enemigos con el arma que tengas... y es aquí donde entra la estrategia, porque tus armas las vas a tener que crear tú mismo, o sea, no será el clásico juego donde usas la espada de los enemigos vencidos, no; aquí, antes de poder entrar de lleno a los golpes, debes buscar materiales para crear tus armas, como palos, piedras, puntas de lanzas, etc., es decir, todo lo que a tu juicio te vaya a servir para avanzar. Como es lógico, en cada nueva zona que explores te vas a encontrar con mejores materiales para la elaboración de tus armas. Se planea que este juego tenga capacidad para jugarse en red LAN, donde además de poder competir con tus amigos, les puedas vender las armas que has hecho, o simplemente intercambiarlas. En verdad que este juego se ve muy bien; espere-mos no estar equivocados y que este fin de año que salga a la venta podamos disfrutar de una gran aventura.

El Nintendo DS ha permitido que varias series como esta expandan sus horizontes a otros géneros, lo que representa un gran respiro para los programadores, ya que pueden ofrecernos ideas nuevas.



DR. MARIO

¡Hola, **Mario**! Navegando por Internet me encontré con un supuesto accesorio para Nintendo DS llamado MAX Media Player, y que sirve para reproducir audio, video, imágenes y otros medios, además de que se usan ambas pantallas (una como controlador, y la otra para lo que reproduce). Y pues mis dudas serían: ¿este producto es recomendable? ¿Play Yan R.I.P. América? ¡Ah!, y otra cosa, ¿existen aparatos parecidos a Play Yan? Gracias por su atención.

Adrián Gómez
San Nicolás, Nuevo León

Siempre existirán periféricos alternos para las plataformas de videojuegos, algunos licenciados oficialmente por las mismas compañías como en el caso del Play Yan o los tapetes de baile y otros que no necesariamente cuentan con el respaldo de las compañías como Nintendo. Este es el caso del Max Media Player que presenta la compañía Datel, cuya función es proveer al Nintendo DS de un medio de almacenamiento para que puedas respaldar música, videos o imágenes de la misma forma en que actualmente se hace en el Play Yan, pero la gran diferencia es que este interesante dispositivo te provee de cuatro Gigabytes (una especie de minidisco duro que se inserta en lugar de un cartucho de GBA ordinario), con lo cual no tendrás que preocuparte por comprar tarjetas de expansión. Básicamente se trata de un adaptador que te brinda una interface simple para que puedas elegir qué tipo de contenidos almacenar y/o reproducir. La energía la

toma del mismo NDS y para la transferencia de archivos (vía USB) dispones de un *software* especial que instalas en tu computadora y que te permite transformar los contenidos a un formato especial que pueda reproducir el NDS y aproveche las dimensiones de la pantalla. Aunque este accesorio no es oficial, sí será de gran apoyo para impulsar las cualidades de entretenimiento del portátil de Nintendo, al menos mientras el Play Yan –si es que lo hace– llega a América. Por el momento no hay muchos accesorios similares y los actuales son recomendables, aunque eso sí, el costo es un poco elevado y quizá te haga dudar.

¿Qué tal, mi doc? Espero que todo esté bien por allá. Bueno, te mando este *mail* porque el otro día navegando en Internet me topé con una página que decía que posiblemente iba a salir un juego de **Devil May Cry** para el Nintendo DS; ¿es cierto? También encontré una noticia que decía: "Según comenta Satoru Iwata en una entrevista concedida al diario nipón

Sankei Shimbun, Nintendo tendrá listo el modelo casi definitivo de Revolution para su presentación durante el E3 de este año. Respecto al lanzamiento definitivo, Iwata quiere que la consola llegue a los Estados Unidos para Acción de Gracias (finales de noviembre), mientras que en Japón se estrenaría para Navidad. De Europa no dice nada, pero sí comenta que el precio será lo bastante interesante como para que nadie tenga dudas a la hora de comprarla".

Fernando Téllez
Vía correo electrónico

No creo que **Dante** y sus asombrosas aventuras en **Devil May Cry** lleguen al Nintendo DS, al menos no por ahora. De hecho, por parte de Capcom no se ha hecho ningún anuncio, así que todo queda en un rumor sin fundamentos. Con respecto a la nueva plataforma de Nintendo, efectivamente se ha comentado que el Revolution estará en exhibición para este mayo, pero como Nintendo no ha soltado mucha información sobre este tema, no sabemos en qué fase de desarrollo se encuentra la consola, aunque para que salga a fin de año, es posible que ya sólo estén puliendo detalles. En cuanto al precio, es un punto de debate constante y de ese mejor no hablamos sino hasta estar seguros; pero a

como se ha dicho, es probable que sea la consola más económica de la siguiente generación; claro está que el precio variará dependiendo del país en donde habites.

¡Qué tal, **Mario**! Bueno, pues te escribo para hacerte algunas preguntas de las que ya estoy harto de buscar en Internet.

1.- ¿El Nintendo Revolution usará discos Blue-Ray o DVD normales?

2.- ¿A qué se refirieron con un control alternativo? ¿el que ya mostraron no es el que nos viene con la consola?

3.- **The Legend of Zelda The Twilight Princess** se ve bastante potente por lo que me pregunto si usará dos minidisks.

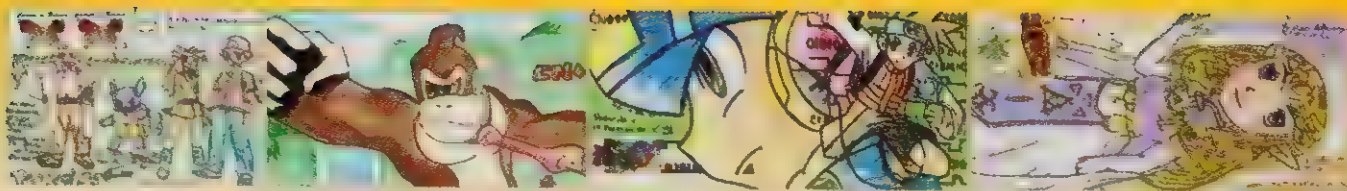
4.- ¿Cuánto será el costo por bajar juegos al Revolution? ¿qué, acaso será algo así como bajar canciones de Napster por \$0.99 cada una, o será un proceso gratuito?

5.- ¿El nuevo **Final Fantasy: Crystal Chronicles** será al fin un juego como un verdadero **Final Fantasy** debería ser... o seguirá siendo el pésimo juego sin escenas de video ni RPG?

Daniel Rivera
Guatemala, Guatemala

Hola, Daniel. Nintendo optó por usar el formato de DVD tradicional, justo como se dijo desde el E3 del 2005, pero no te preocupes, el almacenamiento es bastante y los juegos podrán lograr cosas sorprendentes, más aun si conservan la característica de compresión que hasta la fecha ha logrado el GameCube. Del control alternativo se ha comentado mucho, pero aún no sabemos si efectivamente saldrá o qué funciones tendrá; se ha dicho que será una opción para que disfrutes de los juegos convencionales





como los de peleas y otros géneros; sin embargo, no se ha revelado —en caso de que sea un hecho— que se incluyan en el paquete o se vendan como un accesorio independiente. Pero no te desesperes, pronto lo averiguaremos. **Twilight Princess** sigue siendo un gran misterio y hasta el momento no se ha comentado nada de que sea en uno o más discos, pero lo que sí se garantiza es que será un juego bastante largo que te dará decenas de horas de diversión y gozará de gráficos espectaculares que maximizarán el potencial de la consola. Por último, **Final Fantasy Crystal Chronicles** seguirá el concepto de la versión de GameCube y seguramente tendrá uno que otro cambio, pero recuerda que aún es un título preliminar y muchas cosas pueden ocurrir con el paso del tiempo. Sé que muchos queremos ver una historia como ocurrió en el SNES, individual o masiva, pero que conserve los detalles que hicieron de esta saga todo un suceso; pero eso está en manos de Square-Enix y ojalá algún día nos den la sorpresa; por nuestra parte cruzaremos los dedos para que esto ocurra.

¡Saludos, **Mario**! Quiero hacerte unas preguntas. ¿Cuándo sale el nuevo juego de **Splinter Cell**? La segunda: ¿no existen trucos para el juego de **Final Fantasy I & II**?, ya que el minijuego que aparece cuando acabas **Final Fantasy II** está muy difícil y tengo muy pocos puntos de experiencia. Bueno, hasta luego.

José Antonio Curiel N.
Vía correo electrónico

Todo apunta a que **Sam Fisher** está listo para su cuarta aventura en la serie **Splinter Cell**. Este título (**Splinter Cell: Double Agent**) estaba planeado para abril de este año, pero luego

se pospuso hasta septiembre. Eso sí, te comento que Ubisoft se ha puesto las pilas muchísimo y en esta entrega veremos una historia más madura y con muchísima más acción y sarcasmos. Entérate más de este juego en nuestro próximo reporte del E3. En cuanto a tu segunda duda, aquí no ponemos trucos, pero con mucho gusto te prepararemos algo en la sección S.O.S. de la próxima edición, donde seguramente encontrarás algo interesante. Por cierto, si es experiencia lo que te hace falta, ve a un campo abierto donde haya enemigos fuertes y enfréntalos una y otra vez hasta mejorar tu nivel; es lento, pero sólo así ganarás niveles.

¡Hola, **Doctor Mario**! Tengo unas preguntas que no me dejan descansar. ¿El Nintendo Revolution va a poder leer formatos como mp3 y VCD, o sólo se limitará a DVD y CD? ¿El apelativo Revolution es el nombre definitivo o se trata de un código temporal?; esto último porque si recuerdan, el Nintendo GameCube se iba a llamar Dolphin.

Brian Fuentes
Aguascalientes, Agu.

¡Qué tal, Brian! Hasta donde sabemos, el Nintendo Revolution podrá reproducir discos en formato DVD que contengan juegos oficiales —obviamente— o películas. No tenemos más información sobre otro tipo de formatos, pero espera unos días y el E3 despejará todas las dudas. En cuanto al nombre código Revolution, se ha mantenido como eso... una clave, tal como ha ocurrido con otras consolas. Sólo Nintendo sabrá si cambia o no el nombre, pero hay que tomar en cuenta que en el caso del Nintendo DS, no hubo ninguna modificación, así que quizá el Revolution corra con la misma suerte ya que es

LA CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

El cine, radio, televisión y otros medios —incluyendo los juegos de video— contienen violencia, es inútil negarlo, pero la diferencia radica en cómo asimilarla. A diferencia de un noticiero, donde vemos las imágenes de sucesos reales que forman parte de nuestra vida, en un juego hay que ser conscientes de que se trata de una fantasía, nada real y que tiene como fundamento divertirnos. Obviamente hay títulos que resaltan el tema, pero para ello existe la clasificación ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), cuya función es categorizar los títulos con respecto a la edad recomendada para el usuario final, algo así como sucede en las películas. Cada compañía define sus contenidos y hay varias que abordan ambos terrenos —infantil y adulto—. Aquí está en tus mismos padres o en tí mismo el elegir qué juegos comprar; si no te gusta la violencia, no estás obligado a consumirla y se te recomendarían juegos menos agresivos como **Sonic**, **Mario**, **Pokémon** y otros tantos que no necesariamente son para niños, pero su grado de violencia no está tan elevado y, de hecho, no necesitan de ésta para divertirse. En cambio, si ya cuentas con cierta edad —y criterio— puedes consumir diversos títulos sin tomarte en serio lo que ocurre. Recuerda que los videojuegos son para entretener y hay público para toda categoría. Por su parte, Nintendo siempre ha intentado no enfatizar en este tema y asimismo procura ofrecer contenidos que no exploten este género para divertir.

El ESRB es una organización que surgió en 1994 para regular y clasificar los videojuegos en Estados Unidos y Canadá. Con estas categorías, puedes identificar si el producto es indicado para tu edad y así evitar ser sorprendido por eventos o situaciones que puedan no ser de su agrado.





¿Qué hay de nuevo, doc? Espero que te la estés pasando bien en este año y que no tengas tanto paciente enfermo de gripe. Bueno, vayamos al grano. Te escribo porque tengo dos grandes dudas. 1.- ¿Que es un *Player's Choice*?, ya que tengo algunos juegos con esa leyenda. 2.- ¿Para cuándo saldrá el juego de **Super Smash Bros. Melee** de edición especial, del que hablaron en su número de septiembre del año pasado? Bueno, les deseo un feliz año y que sigan teniendo éxito en su revista. Por lo pronto gracias; se despide un fiel lector por hace ya un buen tiempo.

Ricardo Sandoval Domínguez
Vía correo electrónico

La línea *Player's Choice* hace varios años (desde el Super Nintendo) sirve para resaltar a los juegos que han alcanzado el millón de copias vendidas. Su empaque cambia ligeramente para agregarle la leyenda "*Player's Choice*"; además que su costo baja considerablemente, dándote la oportunidad de jugar los mejores títulos de cada consola. Cambiando de tema, supongo que te refieres al artículo de **Super Smash Bros. Melee** de Nintendo Power; pues bien, allí se menciona una posible secuela para

el Nintendo Revolution con los personajes que a muchos nos gustaría ver, pero lamento decirte que aún no hay fecha de salida; es probable que sea un título de lanzamiento para la siguiente generación, o quizá lo pospongan un poco para ofrecer un título de mejor calidad; sólo Nintendo sabe, pero ten por seguro que en unos días nos dirán cómo van ése y otros juegos.

¡Qué onda, doc! Acabo de comprar mi **Mario Kart DS** y me preguntaba lo siguiente. Tengo Internet en mi CPU, pero no necesita cable telefónico, sino que usa la señal del cable de la televisión. ¿Eso sería Internet inalámbrico? De ser así, ¿podría usarlo como Wi-Fi o de cualquier manera lo debo conectar al CPU?

L. David Andrade Vázquez
Monterrey, NL

¡Quihúbole, David! El Internet que te proveen las compañías de televisión de paga no necesita de conexión vía telefónica

ordinario, ya que se conecta a través de un cable directo a tu tarjeta de red, aunque esto no la hace inalámbrica. En este caso, debes preguntar a tu proveedor de servicio para saber de qué forma puedes generar un *hotspot* en tu casa. Es probable que baste con un adaptador USB de Nintendo que puedes comprar en cualquier tienda de electrónica y computación o también puede ser que el adaptador USB de Nintendo sea tu solución (ambos convierten la red alámbrica en Wi-Fi). Aun así, antes de hacer la compra, échale un telefonazo a la compañía que te brinda el servicio y ellos te podrán recomendar la mejor solución.

¡Hola, Dr. Mario! Quiero preguntarte sobre unos rumores que he oído en Internet. Dicen que el Nintendo Revolution va a tener la última saga de **TLOZ (The Legend of Zelda)**; ¿es eso cierto? Y otra cosa: ¿hay juegos a los que no les funciona el Wi-Fi, y por qué?

Fabián "Iza" Izaguirre
San José, Costa Rica

Es de imaginarse que Nintendo ponga manos a la obra en una edición de **The Legend of Zelda** para su nueva plataforma, pero el punto en discusión será para cuándo. Nintendo por ahora se está concentrando en terminar de afinar los detalles de su próximo coloso case-ro y no lleva prisa por lanzar nuevas aventuras de Link; por ahora están entusiasmados —como nosotros— en **Twilight Princess** y no han dicho oficialmente nada sobre algo para el Revolution o el Nintendo DS. Nosotros creemos que no falta mucho para la sorpresa, pero mientras tendremos que aguardar y disfrutar de los juegos que haya en la actualidad. Tu segunda pregunta es algo con-

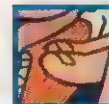
fusa, pero trataré de responder lo mejor posible. Hay muchos juegos que no son compatibles con el Wi-Fi y eso es decisión de los licenciarios (Capcom, Ubisoft, Konami y demás). Ellos deciden si su título es adecuado para el servicio on-line de Nintendo o si prefieren dejarlo como juego local. Esperemos que en años futuros, la mayoría de los títulos gocen de este servicio que tanto ha dado de qué hablar, y hasta ahora ya son más de un millón de usuarios activos. Si te refieres a que tu juego sí es compatible con Wi-Fi y aun así no puedes conectarte, te recomiendo que cheques las especificaciones de tu conexión porque en definitiva no debes tener ningún problema para acceder.

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Gerardo Viscarra; Santa Cruz, Bolivia.
Alejandro Pastrano; Guadalajara, Jalisco.
Gloria Elena Solís; San Luis Potosí, SLP.
Inés Pineda; Toluca, EdoMex.
Karol Madrigal; San José, Costa Rica.
Angello Alexis; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Joel Hernández; Cd. Aldama, Chihuahua.
Ormar Robledo, Monterrey, Nuevo León.



El rombo de la portada
Con la uña, alcanzamos el rombo de abril.

Será maravilloso ver un Zelda en el Revolution, pero todo a su tiempo. Primero saquémosle provecho a *Twilight Princess*, que se ve espectacular, y luego quizá Nintendo nos prepare algo de las aventuras de Link para la siguiente generación.





CLUB NINTENDO

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

- 1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
- 2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC

CN FOTO C1

Number

31111

Para poder enviarlos por SMS por WAP compatible.

El tamaño de las imágenes puede variar ligeramente.

En promedio son de tamaño de celular.

\$43.47 + IVA por imagen



PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

¡Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos!

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111.

Nombre:

ABC

CN NIN

Number

21111

ABC

MPH. MDS. Para activar la arena Compression...

\$43.47 + IVA
por
suscripción
mensual

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el contenido de los tips de Club Nintendo en tu celular, suscríbete a nuestro servicio de mensajes escritos.

¡Recibirás hasta 4 tips diarios de diferentes juegos!

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111.

Nombre:

ABC

CN NIN

Number

61111

ABC

BS. GCN. Password: OTHORW, activa los trajes de...

\$43.47 + IVA
por
mensajes

Para poder enviarlos por SMS por WAP compatible.

El tamaño de las imágenes puede variar ligeramente.

En promedio son de tamaño de celular.

\$43.47 + IVA por imagen



Un nuevo color para el Game Boy Advance SP aparece en el mercado

Cuando pensábamos que el GBA SP había dado todo lo que tenía que dar, recibimos un nuevo color que a decir verdad luce bastante bien, pero que seguramente va dirigido hacia el sector femenino, ya que no me imagino cómo nos veríamos nosotros con uno de estos en la calle o en una cena familiar con todos los tíos.

¿Ya tienes tu edición especial de CN RE?

¿A qué no le tienes, ¿qué especial para ti es ella? La serie de Resident Evil es nuestra edición especial 2006, con dos portadas escoger y toda la información que debes saber acerca de estos títulos. Si eres fan de Resident Evil, este es un documento esencial para tus archivos; si no eres tan fan, échalo y entérate de los acontecimientos que ocurrieron en Raccoon city, los cuales dieron inicio a toda una historia de terror con los juegos, libros, películas y todo lo que rodea a la serie de Capcom, la cual cumplió 10 años de conocer la historia. ¿Ya escogiste tu portada favorita?



El torneo de Metroid Prime Hunters

Cuarenta fans de la serie se nos aparecieron en nuestras oficinas para entrarle a la reta de Metroid Prime Hunters. Fueron dos horas de encuentros y cotóreo con Club Nintendo. Este torneo lo organizamos en conjunto con Nintendo de América para sacar a tres ganadores.





Nintendo en el GDC 2006

Además de la presentación del señor Satoru Iwata, Nintendo estuvo presente en el recinto con una isla de juego. Los asistentes pudieron conocer el Nintendo DS Lite, el cual ya está disponible en Japón pero aún no en América.



Los tres afortunados tuvieron la oportunidad de medirse vía Nintendo Wi-Fi Connection con los desarrolladores de NOA. Además recibieron el juego de **Metroid PH** y una playera exclusiva de "La cacería es ahora". Para más detalles del torneo visita www.clubnintendomx.com



Los ocho semifinalistas recibieron un póster firmado por los desarrolladores del juego. Gracias a la gente de NST (Nintendo Software Technology) por su apoyo y por la reta que se organizó.



LOS RETOS

Recibimos muchas cartas de nuestros amigos lectores, y entre ellas nos mandan los dibujos destinados a la Galería, las preguntas al Dr. Mario y las dudas de los Mariados. Pero hay un tipo de cartas que esperamos con mucha ansiedad; así es, se trata de las que van dirigidas a esta sección tan competitiva. Es muy emocionante abrir un sobre y ver los récords y hazañas de aquellos que no se conforman con terminar un juego, sino que buscan ser los mejores y quieren demostrarlo. En esta ocasión tenemos un par de Retos contestados y superados de Super Smash Bros. Melee para el Nintendo GameCube, así como un par de desafíos de nuestra parte. ¿Qué estás esperando? ¡Prende tu sistema y ponte a practicar para lograr ver tu nombre publicado en esta sección!

Super Smash Bros. Melee

En la edición de noviembre de 2005 publicamos unos récords muy buenos; y como nunca es tarde, aquí tenemos dichos Retos superados por nuestro amigo Abraham Emmanuel Duarte, quien no se quedó con las ganas y nos envió a la redacción sus logros.

Nivel	Tiempo
Lv. 4 Dino Wrangling	00:01:13 segs.
Lv. 12 Seconds, anyone?	00:00:48 segs.
Lv. 51 The Showdown	Terminado

Pero Armando Quezada Varela no se quedó atrás y nos envió una lista de récords en Target Test con cada uno de los personajes del juego. Sabemos que son muy buenos, pero como dicen en el *Capcom vs SNK2 EO*, "Los récords están hechos para ser romperse". Así que esperamos sus cartas con videos y/o fotos para ver sus capacidades.

Personaje	Tiempo
Dr. Mario	00:18:99
Mario	00:14:92
Luigi	00:09:01
Bowser	00:16:18
Peach	00:17:23
Yoshi	00:13:28
Donkey Kong	00:15:43
Captain Falcon	00:16:13
Ganondorf	00:12:48
Falco	00:14:68
Fox	00:15:30
Ness	00:24:13
Ice Climbers	00:24:13
Kirby	00:19:68
Samus	00:17:06
Zelda	00:14:83
Link	00:10:36
Young Link	00:19:60
Pichu	00:18:06
Pikachu	00:16:68
Jigglypuff	00:13:15
Mewtwo	00:12:30
Mr. Game and Watch	00:06:75
Marth	00:18:53
Roy	00:09:36
Total Score	06:23:90

NUEVOS RETOS

Mario Kart DS

Este gran juego es uno de nuestros favoritos, y siendo tan competitivo, tenemos un reto muy bueno que seguramente te pondrá a darle duro al control. Para responderlo, debes enviarnos fotos en donde se aprecie que pasaste todas las copas y circuitos con tres estrellas, y obviamente cuarenta puntos en cada uno. Nada sencillo, ¿verdad?

Aunque es una princesa, Peach domina el volante como los mejores.



Super Smash Bros. Melee

Este Reto es muy simple; sólo necesitamos que nos envíes tu mejor puntuación en el "minijuego" de los créditos; los mejores serán publicados en esta sección.

Las retas de SMB se ponen buenas en el N64 y GCN, ¿Estas listo para el Revolution?

Nada mejor que un Reto para motivarte a superar los tuyos, ¿verdad? No lo dudes. Si tienes una puntuación o un tiempo que merezca ser publicado, envíanos tu carta explicando tu Reto e indicando tus récords para que lo tomemos en cuenta y lo incluyamos en esta sección. Esperamos tus videos formato VHS, fotos y cartas a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, DF.

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Ctl. de México 5545 3623, nosotros te lo reponemos

Tonos

Envía la **CLAVE** al **7464**

- Recibirás el tono en tu Telcel
- Guárdalo y úsalo como tú quieras

Rock En Inglés

CLAVE CANCIÓN
1137377 All For Love
1133378 Alright
1135248 Bottled Up Inside
1130110 Boulevard Of Broken Dreams
1135348 Clocks (Intro)
1137067 Control
1133388 Enemy
1130238 I Just Wanna Live
1139083 Juicebox
1133402 Loser
1133407 My World
1139612 She Will Be Loved
1137367 Toxicity
1133183 We Are The Champions
1130379 Yeah

Hip - Hop

CLAVE CANCIÓN
1130704 Axel F (Intro)
1130654 Bla Bla Bla
1133232 Come With Me
1133239 Deep Down And Dirty
1133275 El Arte Del Engaño
1130357 El Chacarrón
1130438 Enzo
1130218 Gasolina
1137165 Ghetto Superstar
1133285 Kalifornia
1130432 La Pelotona
1130502 Lo Que Paso, Paso
1139609 Numb/ Encore
1133307 P.I.M.P.
1130393 Trick Me

Ranchera

CLAVE CANCIÓN
1137315 Ahora
1130303 Cruz De Olvido
1139011 El Mariachi Loco
1135035 El Rey
1130448 Eres Divina
1135076 Esta Tristeza Mía
1130605 La Bamba
1133085 Libro Abierto
1130447 Loco Por Ti
1130422 No Me Acostumbro
1130602 Nube Viajera
1130482 Para Vivir
1130746 Recostada En La Cama
1139051 Tatuajes
1130319 Volver Contigo

Top Latino

CLAVE CANCIÓN
1130725 Amor A Medias
1130731 Como Un Perro
1130496 Contra Viento Y Mareas
1130733 El Sol No Regresa
1130643 Fuego
1130428 Hoy Soñé
1130356 La Camisa Negra
1130454 Mentirosa
1130738 Misterios Del Amor
1130332 NaNaNa (Dulce Niña)
1130452 No
1130465 Por Ti
1130511 Ser Humano
1130279 Tocando Fondo
1130752 Un Cachito

Lo Nuevo

CLAVE CANCIÓN
1130724 All About Us
1133274 Blah, Blah, Blah
1130939 Cool
1130507 Don
1130625 Eo
1130709 Hung Up
1130759 I Still
1130338 Incomplete
1130739 My Humps
1130453 Nada Fue Un Error
1130740 Noviembre Sin Ti
1130747 Run It
1130102 Si Pruebas Una Vez
1130156 Since U Been Gone
1130750 Tripping

Películas

CLAVE CANCIÓN
1133221 Avengers
1135080 Call Me
1133319 Cantando En La Lluvia
1133133 Carros De Fuego
1133268 Castillos De Hielo
1133336 El Bueno, El Malo Y El Feo
1135095 El Padrino
1131094 Evergreen
1135082 Eye Of The Tiger
1130940 Ghostbusters
1133152 James Bond
1135341 Misión Imposible 2
1130341 Overlora Del Fantasma De La Opera
1135090 Romeo Y Julieta
1130932 The X Files

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D4000, NOKIA 1220, 2220, 3320, 3500, 3505, 5125, 5550, 6250, 6255, 6290, SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. NOKIA N100, 3070C, LG E1000, W3000, NOKIA 1100, 2060, 2061, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3305, 3600, 6100, 6101, 6170, 6220, 6290, 6600, 6600, 6620, 7210, 7250, 7010, 8000, 8000, 8210, 9200, N-Gage, SAMSUNG E710, E715, E767, E225, 5100, 5300M, SGH-C207, V200, X100, X200, X207, SONY ERICSSON T300, T610, 2200, ZOOMA ZM100 y ZM100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA T120, V300 y V1200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T101, T100 y V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. ALCATEL 332, MOTOROLA C105, C200, C332, C335, C350, C360, C365, C366, C367, C368, C369, C370, C371, C372, C373, C374, C375, C376, C377, C378, C379, C380, C381, C382, C383, C384, C385, C386, C387, C388, C389, C390, C391, C392, C393, C394, C395, C396, C397, C398, C399, C400, C401, C402, C403, C404, C405, C406, C407, C408, C409, C410, C411, C412, C413, C414, C415, C416, C417, C418, C419, C420, C421, C422, C423, C424, C425, C426, C427, C428, C429, C430, C431, C432, C433, C434, C435, C436, C437, C438, C439, C440, C441, C442, C443, C444, C445, C446, C447, C448, C449, C450, C451, C452, C453, C454, C455, C456, C457, C458, C459, C460, C461, C462, C463, C464, C465, C466, C467, C468, C469, C470, C471, C472, C473, C474, C475, C476, C477, C478, C479, C480, C481, C482, C483, C484, C485, C486, C487, C488, C489, C490, C491, C492, C493, C494, C495, C496, C497, C498, C499, C500, C501, C502, C503, C504, C505, C506, C507, C508, C509, C510, C511, C512, C513, C514, C515, C516, C517, C518, C519, C520, C521, C522, C523, C524, C525, C526, C527, C528, C529, C530, C531, C532, C533, C534, C535, C536, C537, C538, C539, C540, C541, C542, C543, C544, C545, C546, C547, C548, C549, C550, C551, C552, C553, C554, C555, C556, C557, C558, C559, C560, C561, C562, C563, C564, C565, C566, C567, C568, C569, C570, C571, C572, C573, C574, C575, C576, C577, C578, C579, C580, C581, C582, C583, C584, C585, C586, C587, C588, C589, C590, C591, C592, C593, C594, C595, C596, C597, C598, C599, C600, C601, C602, C603, C604, C605, C606, C607, C608, C609, C610, C611, C612, C613, C614, C615, C616, C617, C618, C619, C620, C621, C622, C623, C624, C625, C626, C627, C628, C629, C630, C631, C632, C633, C634, C635, C636, C637, C638, C639, C640, C641, C642, C643, C644, C645, C646, C647, C648, C649, C650, C651, C652, C653, C654, C655, C656, C657, C658, C659, C660, C661, C662, C663, C664, C665, C666, C667, C668, C669, C670, C671, C672, C673, C674, C675, C676, C677, C678, C679, C680, C681, C682, C683, C684, C685, C686, C687, C688, C689, C690, C691, C692, C693, C694, C695, C696, C697, C698, C699, C700, C701, C702, C703, C704, C705, C706, C707, C708, C709, C710, C711, C712, C713, C714, C715, C716, C717, C718, C719, C720, C721, C722, C723, C724, C725, C726, C727, C728, C729, C730, C731, C732, C733, C734, C735, C736, C737, C738, C739, C740, C741, C742, C743, C744, C745, C746, C747, C748, C749, C750, C751, C752, C753, C754, C755, C756, C757, C758, C759, C760, C761, C762, C763, C764, C765, C766, C767, C768, C769, C770, C771, C772, C773, C774, C775, C776, C777, C778, C779, C780, C781, C782, C783, C784, C785, C786, C787, C788, C789, C790, C791, C792, C793, C794, C795, C796, C797, C798, C799, C800, C801, C802, C803, C804, C805, C806, C807, C808, C809, C810, C811, C812, C813, C814, C815, C816, C817, C818, C819, C820, C821, C822, C823, C824, C825, C826, C827, C828, C829, C830, C831, C832, C833, C834, C835, C836, C837, C838, C839, C840, C841, C842, C843, C844, C845, C846, C847, C848, C849, C850, C851, C852, C853, C854, C855, C856, C857, C858, C859, C860, C861, C862, C863, C864, C865, C866, C867, C868, C869, C870, C871, C872, C873, C874, C875, C876, C877, C878, C879, C880, C881, C882, C883, C884, C885, C886, C887, C888, C889, C890, C891, C892, C893, C894, C895, C896, C897, C898, C899, C900, C901, C902, C903, C904, C905, C906, C907, C908, C909, C910, C911, C912, C913, C914, C915, C916, C917, C918, C919, C920, C921, C922, C923, C924, C925, C926, C927, C928, C929, C930, C931, C932, C933, C934, C935, C936, C937, C938, C939, C940, C941, C942, C943, C944, C945, C946, C947, C948, C949, C950, C951, C952, C953, C954, C955, C956, C957, C958, C959, C960, C961, C962, C963, C964, C965, C966, C967, C968, C969, C970, C971, C972, C973, C974, C975, C976, C977, C978, C979, C980, C981, C982, C983, C984, C985, C986, C987, C988, C989, C990, C991, C992, C993, C994, C995, C996, C997, C998, C999, C1000.

Envía la **CLAVE** al **7464**

¿Cómo cara de que tengo?

¡Ponle nombre!
a la vaca de la selección
Y vote al Mundial

Envía VACA espacio NOMBRE PROPUESTO al 7464* Ejemplo VACA PANCHA

Vigencia del 27 de marzo al 25 de Mayo de 2006. El ganador de la vaca de la selección, votará por el ganador al 26 de Mayo de 2006. Precio: \$1.200 por voto. Premio: \$1 millón. V.A.

Envía la **CLAVE** al **77577**

Recibirás un mensaje para descargar tu juego. Descarga tu juego con el mensaje de tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Series Compatibles
1 y 2

Series Compatibles
1, 2, 3, 6 y 8

Series Compatibles
1, 2, 3, 6 y 8

Series Compatibles
1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8

Series Compatibles
1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8

SERIE 1: NOKIA 3850 y N-Gage marca la clave como aparece
SERIE 2: NOKIA 1100, 2060, 2061, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3305, 3600, 6100, 6101, 6170, 6220, 6290, 6600, 6600, 6620, 7210, 7250, 7010, 8000, 8000, 8210, 9200, N-Gage, SAMSUNG E710, E715, E767, E225, 5100, 5300M, SGH-C207, V200, X100, X200, X207, SONY ERICSSON T300, T610, 2200, ZOOMA ZM100 y ZM100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA T120, V300 y V1200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T101, T100 y V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. ALCATEL 332, MOTOROLA C105, C200, C332, C335, C350, C360, C365, C366, C367, C368, C369, C370, C371, C372, C373, C374, C375, C376, C377, C378, C379, C380, C381, C382, C383, C384, C385, C386, C387, C388, C389, C390, C391, C392, C393, C394, C395, C396, C397, C398, C399, C400, C401, C402, C403, C404, C405, C406, C407, C408, C409, C410, C411, C412, C413, C414, C415, C416, C417, C418, C419, C420, C421, C422, C423, C424, C425, C426, C427, C428, C429, C430, C431, C432, C433, C434, C435, C436, C437, C438, C439, C440, C441, C442, C443, C444, C445, C446, C447, C448, C449, C450, C451, C452, C453, C454, C455, C456, C457, C458, C459, C460, C461, C462, C463, C464, C465, C466, C467, C468, C469, C470, C471, C472, C473, C474, C475, C476, C477, C478, C479, C480, C481, C482, C483, C484, C485, C486, C487, C488, C489, C490, C491, C492, C493, C494, C495, C496, C497, C498, C499, C500, C501, C502, C503, C504, C505, C506, C507, C508, C509, C510, C511, C512, C513, C514, C515, C516, C517, C518, C519, C520, C521, C522, C523, C524, C525, C526, C527, C528, C529, C530, C531, C532, C533, C534, C535, C536, C537, C538, C539, C540, C541, C542, C543, C544, C545, C546, C547, C548, C549, C550, C551, C552, C553, C554, C555, C556, C557, C558, C559, C560, C561, C562, C563, C564, C565, C566, C567, C568, C569, C570, C571, C572, C573, C574, C575, C576, C577, C578, C579, C580, C581, C582, C583, C584, C585, C586, C587, C588, C589, C590, C591, C592, C593, C594, C595, C596, C597, C598, C599, C600, C601, C602, C603, C604, C605, C606, C607, C608, C609, C610, C611, C612, C613, C614, C615, C616, C617, C618, C619, C620, C621, C622, C623, C624, C625, C626, C627, C628, C629, C630, C631, C632, C633, C634, C635, C636, C637, C638, C639, C640, C641, C642, C643, C644, C645, C646, C647, C648, C649, C650, C651, C652, C653, C654, C655, C656, C657, C658, C659, C660, C661, C662, C663, C664, C665, C666, C667, C668, C669, C670, C671, C672, C673, C674, C675, C676, C677, C678, C679, C680, C681, C682, C683, C684, C685, C686, C687, C688, C689, C690, C691, C692, C693, C694, C695, C696, C697, C698, C699, C700, C701, C702, C703, C704, C705, C706, C707, C708, C709, C710, C711, C712, C713, C714, C715, C716, C717, C718, C719, C720, C721, C722, C723, C724, C725, C726, C727, C728, C729, C730, C731, C732, C733, C734, C735, C736, C737, C738, C739, C740, C741, C742, C743, C744, C745, C746, C747, C748, C749, C750, C751, C752, C753, C754, C755, C756, C757, C758, C759, C760, C761, C762, C763, C764, C765, C766, C767, C768, C769, C770, C771, C772, C773, C774, C775, C776, C777, C778, C779, C780, C781, C782, C783, C784, C785, C786, C787, C788, C789, C790, C791, C792, C793, C794, C795, C796, C797, C798, C799, C800, C801, C802, C803, C804, C805, C806, C807, C808, C809, C810, C811, C812, C813, C814, C815, C816, C817, C818, C819, C820, C821, C822, C823, C824, C825, C826, C827, C828, C829, C830, C831, C832, C833, C834, C835, C836, C837, C838, C839, C840, C841, C842, C843, C844, C845, C846, C847, C848, C849, C850, C851, C852, C853, C854, C855, C856, C857, C858, C859, C860, C861, C862, C863, C864, C865, C866, C867, C868, C869, C870, C871, C872, C873, C874, C875, C876, C877, C878, C879, C880, C881, C882, C883, C884, C885, C886, C887, C888, C889, C890, C891, C892, C893, C894, C895, C896, C897, C898, C899, C900, C901, C902, C903, C904, C905, C906, C907, C908, C909, C910, C911, C912, C913, C914, C915, C916, C917, C918, C919, C920, C921, C922, C923, C924, C925, C926, C927, C928, C929, C930, C931, C932, C933, C934, C935, C936, C937, C938, C939, C940, C941, C942, C943, C944, C945, C946, C947, C948, C949, C950, C951, C952, C953, C954, C955, C956, C957, C958, C959, C960, C961, C962, C963, C964, C965, C966, C967, C968, C969, C970, C971, C972, C973, C974, C975, C976, C977, C978, C979, C980, C981, C982, C983, C984, C985, C986, C987, C988, C989, C990, C991, C992, C993, C994, C995, C996, C997, C998, C999, C1000.

Sonidos Especiales

Envía la **CLAVE** al **7464**

- Recibirás un mensaje para descargar tu sonido especial.
- Descarga tu sonido especial con el mensaje de tu Telcel.
- Para mayor información visita www.chikabum.com

Alex Lara

CLAVE NOMBRE
S1130291 Ahorita Está Chido
S1130282 Bájate Del Avión
S1130260 Contesta No Seas Nopal
S1130305 Cuántas Veces Te He Dicho
S1130304 Estás Sordo
S1130267 Las Piedras Rodando
S1130283 Más Prendido Que El Sol
S1130313 No Se Si Me Wela

CLAVE NOMBRE
S1130277 Que Horrible Sería Compadre
S1130312 Que Se Callen Esos Weles
S1130307 Rascando El Yoyo
S1130315 Si Se Puede
S1130296 Soy Yo Tu Padre
S1130262 Tómate Una, Tómate Dos
S1130259 Ya Carnal Contesta El Fon
S1130314 Ya Ves Como Te Queremos

Diversión

CLAVE NOMBRE
S1130166 Ay, Me Hace Cosquillas
S1130164 Contesta Hijo Eia
S1130175 Estableciendo Comunicación
S1130176 Flato
S1130182 Llamado Súper Heroínas
S1130183 Mama, Papa, El Teléfono
S1130191 Quiero Que Me Toques Las Teclas
S1130192 Risas De Tigre

Huevo Carleón

CLAVE NOMBRE
S1130058 Capitán Huir, Contesten
S1130054 El Maestro Filoteo Ramón, Ahí La Espera
S1130051 Eleuterio Jackson, Tu Vieja
S1130151 Espirita, Porra
S1130122 Filoteo Conversación Privada
S1130061 Huevo De Pascua, Ring Ring
S1130053 Poeta Huevo, Que Huevos
S1130050 Súper Chostou, Contesta

Polifónicos

Envía la **CLAVE** al **7464**

- Recibirás un mensaje para descargar tu tono.
- Descarga tu tono polifónico con el mensaje de tu Telcel.
- Para mayor información visita www.chikabum.com

Lo Básico

CLAVE CANCIÓN
P4130739 My Humps
P4130724 All About Us
P4130704 Axel F (Intro)
P4130339 Behind These Hazel Eyes
P4130398 Confessions Part 1
P4130835 Creep
P4130719 Dancing Alone
P4130507 Don
P4130515 Dont Lie
P4130502 Lo Que Paso, Paso
P4130332 Na Na Na (Dulce Niña)
P4139826 Private Dancer
P4133320 Slide
P4131284 Y Tú Te Vas

Balada En Español

CLAVE CANCIÓN
P4133212 A Quién Le Importa
P4130616 Aprendiz
P4137011 Entra En Mi Vida
P4135031 Insoportablemente Bella
P4135164 Kumbala
P4139030 Me Va A Extrañar
P4130359 Mi Credo
P4133404 Milagro
P4130452 No
P4130455 Para Tu Amor
P4130308 Te Soñé
P4130575 Un Buen Perdedor
P4130243 Yo Quisiera
P4130425 Yo Te Propongo

GAMEVISTAZO

WORMS OPEN WARFARE



Ya han pasado más de diez años desde que saliera la primera versión de **Worms** para el mundo de las computadoras, en los cuales hemos visto varias adaptaciones a otras consolas, entre ellas una para el Game Boy. Todo iba muy bien para esta serie, que gracias a su humor se había hecho de una buena cantidad de seguidores. Pero llegó el momento en el que los programadores quisieron adaptar este concepto al mundo en tercera dimensión y pasó lo inevitable, o sea, no tuvieron los resultados esperados; por tal motivo, han decidido regresar a los orígenes de la serie, al 2D, y qué mejor que hacerlo en el Nintendo DS, ¿no creen?

La guerra más pequeña

Si nunca has jugado **Worms**, no te preocupes, te vamos a explicar rápidamente de qué trata. Representas a un grupo de gusanos que deben destruir a otros, así de simple; y para lograrlo tienes a tu disposición un gran número de armas, pero sobre todo debes hacer uso de tu inteligencia. Haz de cuenta que el escenario principal se divide en dos partes: en una está tu escuadrón y en la otra el enemigo, y lo que hay que hacer es dispararles con todo lo que tengas; claro está que primero tenemos que tomar en cuenta factores como el viento, la inclinación... es en serio, no es broma, ya que si te pones a tirar a lo loco y no trazas bien tu ruta de ataque, probablemente no le vas a pegar a nada, y mientras todos tus gusanos pasarán a mejor vida.



Elige tu destino

Contamos con tres modalidades de juego; la primera es una especie de tutorial donde nos vamos a acostumbrar a usar las armas y a calcular los ataques. De lo mejor de este modo es que al ir avanzando habilitarás mejores *items* para las demás opciones de juego. El que se podría considerar como principal es un *versus* contra la computadora, donde puedes elegir la dificultad o las armas entre varias cosas más, para que el juego no se salga de tu control. Ya por último, y no por eso menos importante, sino al contrario, está la que consideramos la mejor opción: la de *multiplayer*, donde hasta cuatro personas, cada una con su tarjeta, podrán competir para ver quién es el mejor estratega.



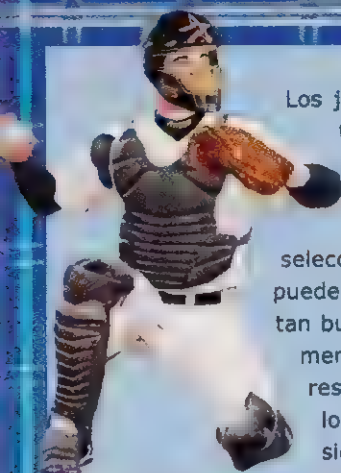
Analiza y escoge

Ahora bien, la acción del juego siempre se mostrará en la pantalla superior; ahí podrás ver todos los enemigos; mientras tanto, en la inferior vas a contar con un menú donde te van a enseñar todas las armas con las que cuentas, y con tan sólo tocarlas se equiparán a tus personajes. Esto es muy útil, sobre todo cuando te llueven los misiles y requieres cambiar de objetivo, porque así no pierdes nada de tiempo. Otra de las funciones de la pantalla táctil es que sirve para que diseñes tus emblemas y banderas, los cuales aparecerán en momentos específicos del juego, como cuando ganas; la interface es parecida a la de **Animal Crossing**, por lo que no tendrás problemas para crear tus diseños.



NUNCA LEVANTES LA BANDERA BLANCA

Sabemos que muchos no conocen el concepto de **Worms**, pero si le dan una oportunidad, se van a que dar sorprendidos de cómo algo que se juega tan sencillo puede dar tanta diversión. En especial esta versión para el Nintendo DS destaca de las demás por la ayuda del *Stylus*, que agiliza el juego de gran manera; además agrégate que cuenta con todo el humor original, como los ataques *komikaze*, y que no podrás dejar de jugarlo en especial si cuentas con más amigos que lo tengan.



Los juegos del llamado rey de los deportes nunca han terminado por "pegar" en nuestro país, debido a la mala difusión del mismo... pero bueno, gracias a las buenas actuaciones de los jugadores mexicanos en las grandes ligas, así como de la selección nacional en el último Clásico Mundial de Béisbol, puede ser que comience a despegar, y más con un título tan bueno como **Major League Baseball 2K6**, donde lo menos importante son los movimientos de los jugadores o que cuente con todos los estadios de la liga, sino lo real que resulta jugarlo, y esto precisamente ha sido lo que los diseñadores han tomado como su carta de presentación.

Usa tu instinto

Para que entiendas un poco mejor cómo funciona esto de los puntos ya dentro de un juego, pondremos de ejemplo cuando se roban las bases. Por lo regular, cuando querías hacer esto en otros juegos, cambiabas el cursor a un jugador que estuviera en una base y lo hacías correr...o sea, muy simple, pero aquí ya no es así. Debes mantener presionado un botón en especial (puede variar de acuerdo con tu configuración); entonces, automáticamente te van a cambiar al jugador que se encuentre cerca de una base, y bajo una vista en primera persona; y también gracias a una mira debes elegir la base a robar; lo importante aquí es que si tiene buenos puntos, el target aparecerá de entrada, más cerca del objetivo.



Los mejores equipos del mundo

Los equipos que podremos controlar son todos los de la Liga Mayor de los Estados Unidos, lo que realmente no sorprende a nadie; en cambio, sí lo hace el hecho de que también tengamos a nuestra disposición a las selecciones nacionales que participaron en el Clásico Mundial de este año. Es de resaltar el gran trabajo que realizaron los diseñadores a la hora de crear cada equipo, ya que en cada uno de ellos podemos apreciar los uniformes originales que usaron en dicho torneo, lo que logra que te adentes más en cada partido.

¡Home run!

Lo que más destacamos de este juego es su intento por cambiar lo ya establecido; el nuevo sistema de puntos le agrega un mayor reto, debido a que tienes que estar más compenetrado con un equipo para saber qué jugador los requiere más y no se los des a alguien que no los necesite. Gráficamente es muy bueno, aunque como ya mencionamos, no es el mayor atractivo del título. No sabemos qué tanta aceptación tenga, pero nosotros te podemos garantizar que si le das una oportunidad vas a quedar muy satisfecho, sobre todo si lo disfrutas con alguien más.

Renovando el juego

En la mayoría de los títulos basados en este deporte, sólo se preocupan por representar fielmente a los jugadores, actualizar los cambios de cada plantel y nada más; el *gameplay* se ha quedado en el cuadrado que se mueve delante del lanzador o bateador para ubicar la pelota y listo. Por tal motivo, en MLB se ha querido refrescar un poco esto, creando un sistema que te permite repartir puntos a tus jugadores de acuerdo con su posición, y con base en cómo los repartas será su desempeño en el campo. Lo que sí debes tomar en cuenta es que dan prioridad a las posiciones más importantes, por ejemplo, la de bateador, y de ahí para abajo; así que piensa muy bien cómo los distribuyes; otro punto que te puede ser útil para la repartición es revisar las estadísticas del equipo rival.





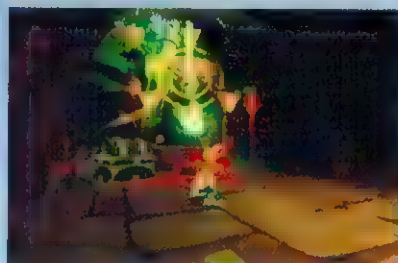
Un cuento de cazadores y canguros

Kao el canguro regresa a la acción en el Nintendo GameCube. Su misión es detener al malvado cazador **Barnaba**, quien ha capturado a casi todos sus amigos. Su aventura comienza en el bosque de los castores, pero sus andanzas lo llevarán a lugares diversos como la montaña del trueno, el océano y la isla del tesoro perdido. **Kao** debe emplear todas sus habilidades para poder cumplir su objetivo; te deslizarás por la nieve en tu *snowboard*, competirás en una alocada carrera de botes y surcarás los aires con tu amigo pelicano, todo para llegar al escondite de **Barnaba** y detener sus malvados planes.



Una dura jornada

El camino de **Kao** no será nada sencillo; son más de 30 enemigos diferentes los que deberás derrotar, cada uno con su estilo de atacarte. Afortunadamente, el valeroso canguro no está indefenso; **Kao** es un maestro en el combate y tiene técnicas especiales para enfrentar a sus enemigos: desde su fiel boomerang hasta los devastadores golpes con su cola. A lo largo de los escenarios deberás resolver ciertos acertijos, derrotar a los secuaces de **Barnaba** y ganar algunas competencias.



Apto para todas las edades

Kao the Kangaroo Round 2 contiene un modo para un jugador muy al estilo de los clásicos del N64; hay mucha acción, cosas que encontrar y diferentes eventos para hacer el juego más dinámico y divertido. La dificultad no es tan elevada y el *gameplay* es muy amigable, siendo muy recomendable para videojugadores de todos los géneros y edades. El lado malo de esto es que no representa demasiado problema para un veterano del control; se trata de un juego para divertirse y pasar un buen rato, pero difícilmente te costará más de un fin de semana terminarlo.



¿Recomendable?

Juegos como **Kao the Kangaroo Round 2** tienen más puntos en contra que a favor; muchos videojugadores —especialmente los casuales— se aburrirán rápidamente al explorar los mundos sin un sistema de ataque estilizado, además de que la historia y desarrollo de la misma no tiene la profundidad de un *Resident Evil* o un *Final Fantasy*. El juego cumple su cometido: divertir y entretener; lamentablemente, a falta de un plus, cae en la larga lista de juegos que tenían potencial, pero no lo aprovecharon.



La fórmula del 3D

Desde los tiempos del N64 vimos surgir una avalancha de juegos donde te presentaban mundos en 3D llenos de elementos y lugares para explorar durante horas, pero que realmente no aportaban ningún concepto o temática distinta. **Kao** es uno de esos ejemplos; cuando aprendes a usar tus movimientos y a pasar las escenas, te das cuenta de lo sencillo que resulta explorar un lugar; y por mas que quieran disfrazarlo, estás jugando un título lineal en 3D. El detalle a favor de **Kao** es la falta de los típicos elementos para abrir puertitas como las monedas, estrellas, notas musicales y demás chucherías; se basa un poco más en las competencias para progresar en el juego en comparación con otros en donde si no consigues los 100 *items*, te quedarás atorado y deberás comenzar de nuevo.

¿PUEDES UTILIZAR UN VIDEOJUEGO PARA AFINAR TU CEREBRO?

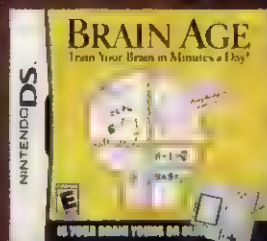
¿Suena como una fantasía, cierto? Eso es acerca de qué tan probable es, que un videojuego le ayude a superar a sus compañeros de trabajo. ¿Podría la tecnología alcanzar tan increíble hecho? Le presentamos Brain Age™: ¡Entrene a su cerebro en minutos al día!

La idea es que algunos ejercicios diarios del cerebro puedan afinar realmente su mente.

Usted lo juega en el sistema portátil de Nintendo DS™. El diseño de Brain Age™ se basa en la premisa de que el ejercicio cognoscitivo puede mejorar el flujo de la sangre al cerebro. Esto toma sólo pocos minutos de juego al día. Para aquellos que pasan la mayor parte de su tiempo libre en el gimnasio, ejercitando los grupos musculares principales, no se olviden - su cerebro es como un músculo, también. Y anhela ejercicio.

Con Brain Age™, su cerebro adquiere su propio entrenador personal - según el Dr. Kawashima, neurólogo muy respetado de Japón. En un momento, este lo llevará a través de 14 ejercicios de entrenamiento para su cerebro, proyectando su progreso durante los mismos.

Así que no se quede allí sentado sólo con una revista en sus manos. Compre Brain Age™, sólo para Nintendo DS™. Puede adquirirlo en su tienda local. O puede aprender más sobre este en su sitio de internet: BrainAge.com



NINTENDO DS

Tao's Adventure

Curse of the Demon Seal



**UNA GRAN AVENTURA ESTÁ POR COMENZAR...
Y EL PROTAGONISTA ERES TÚ**

Uno de los géneros que comienza a despegar en el Nintendo DS es el de los juegos RPG, y es que gracias a las bondades de la consola portátil, se pueden realizar mil y un mejoras al tradicional gameplay que nos ofrece este tipo de aventuras. En esta ocasión, Konami nos trae una alternativa original, de nombre *Tao's Adventure*. Desde su anuncio, este juego ha generado gran expectativa debido tanto al género al que pertenece como por la compañía que lo desarrolló; pero, ¿será realmente lo que el público esperaba? Descúbrelo por ti mismo...

Comienzo de la maldición

El protagonista del juego se llama Tao, un joven que como cualquier otro de la aldea donde vive, tiene una vida normal, va a la escuela, cumple con sus obligaciones en su casa; en pocas palabras, su vida no tiene nada de especial... por lo menos al inicio de la aventura. En su pueblo, lo único que le llama la atención es la magia, y día a día practica para poder convertirse en un gran mago; pero nunca se imaginó que tendría que probar sus habilidades antes de lo esperado, y sobre todo en una situación tan terrible como el destino que está a punto de enfrentar su pueblo.

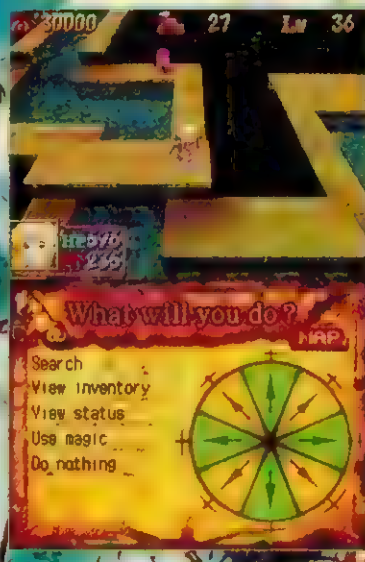
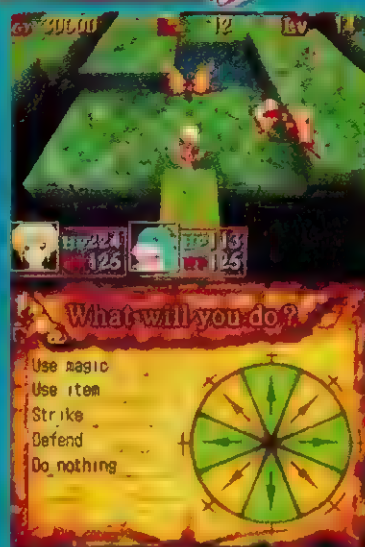
Un juego hechizado

¿Cómo ves la historia? Interesante, ¿no es así?... Lástima que sea de lo poco bueno que tiene el título, pero en fin, entremos en materia para explicarte mejor cómo está este juego. Hemos visto muchas y muy diversas formas de usar las capacidades táctiles de la consola, muy intuitivas como en *Kirby Canvas Curse*, o muy profesionales como en *Castlevania Dawn of Sorrow*, pero nunca habíamos visto algo tan simple como lo mostrado en *Tao's Adventure*; y no lo decimos como algo bueno, sino todo lo contrario: su interface es de los peores puntos del juego.

Cerca del pueblo, en una torre, hace mucho tiempo se encerró toda la maldad de la región, y desde entonces todo era tranquilidad; pero por alguna causa que escapa a la razón de los habitantes, todo ese mal se ha liberado, y como es lógico, busca venganza y está arrasando con todo lo que hay en los alrededores. Un demonio no sólo destruyó el pueblo de nuestro protagonista, sino que incluso, para asegurarse de que nadie pudiera detenerlo, lanzó un hechizo que convirtió a todo mundo en piedra... a todos menos a **Tao**. No se necesita ser un sabio para adivinar que ahora él es quien debe salvar al mundo, encerrar de nueva cuenta a la maldad y de paso regresar a su familia a la normalidad.

Pero bueno, no nos adelantemos; antes de hablar del control, primero te vamos a comentar cómo se desarrolla el juego. Como sucede en muchos RPG, cada ocasión en que entres a una batalla, todo se trasladará a una pantalla especial donde se llevará a cabo la batalla, en donde deberás elegir de entre tres elementos que son fuego, agua y tierra para marcar tus conjuros. Dependiendo de tu experiencia y de tu magia, éstos pueden variar en cuanto a su poder, pero el caso es que la manera de marcarlos no es tan complicada o elaborada como en *Dawn of Sorrow*, por ejemplo. Y ese es un problema, ya que al carecer de reto, te aburre fácilmente.

Compañía: Konami.
Desarrollador: Konami.
Clasificación: everyone.
Categoría: RPG.
Jugadores: 1



Todo con moderación...

Hay juegos en los que el uso de la pantalla táctil es muy pobre, debido principalmente al género del juego, y es que imaginense a *Soma Cruz* en *Castlevania* siendo controlado sólo con el *Stylus*... pues como que no sería nada cómodo, ¿verdad? Y lo mejor fue lo que sucedió al final: combinar el pad y los botones con la pantalla inferior. Por desgracia, en *Tao's Adventure* no hay tal armonía, y es que los programadores quisieron poner tanto énfasis en que todo lo puedes hacer con tan sólo tocar la pantalla, que forzaron varias cuestiones que bien pudieron haberse adaptado a alguno de los botones de la consola.



© Konami 2006



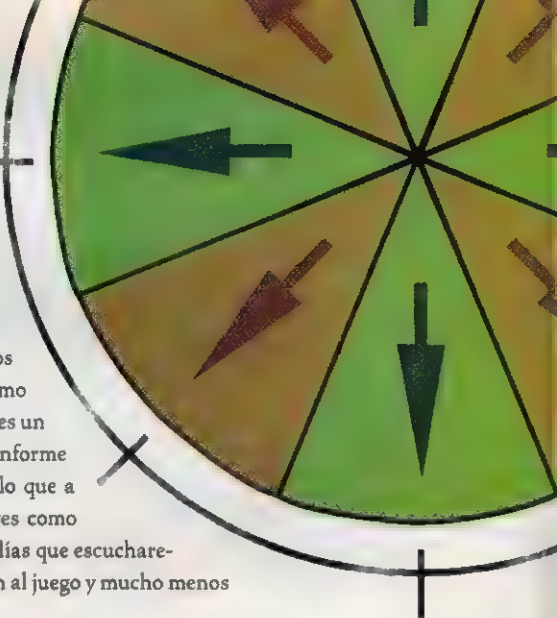
Imagina que estás explorando un pueblo y encuentras una caja que quieres tomar; ¿qué debes hacer?; pues tocarla con tu *Stylus* y listo; qué padre, ¿no? Bueno, al menos eso se piensa al principio, pero después de hacerlo decenas de veces, como que quisieras tener un botón para recoger *items*, pero tal cosa no existe aquí. De hecho, hasta para hablar es necesaria la pantalla táctil, ya que cuando te acerques a cualquier personaje de la aldea, aparecerá un ícono que tendrás que tocar para comenzar la plática, y también para que avance el texto; tal vez creas que esto no es molesto y que estamos exagerando, pero como todo RPG, el hablar es fundamental, y cuando haces lo mismo una y otra vez, cansa bastante el estar tocando el dichoso ícono.

Entrena a tu equipo

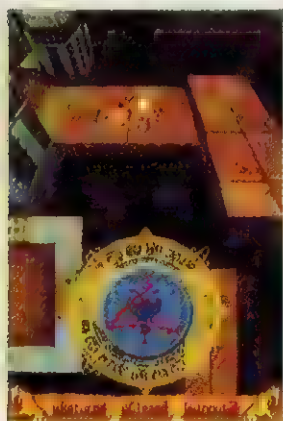
Uno de los conceptos que la gente de Konami maneja como "base" del *gameplay* de este título, es que puedas criar monstruos que te ayuden durante las peleas. En varias áreas encontrarás o ganarás huevos, que después de un tiempo se romperán dando lugar a los monstruos que te comentamos; de acuerdo con el tiempo que los uses aprenderán distintas técnicas, así que turna a tus ayudantes para que todos tengan un buen nivel; pero eso no es todo, ya que también podrás intercambiarlos con los monstruos de un amigo, para que así completes tu colección más rápido... Por si no te has dado cuenta, todo lo anterior es sarcasmo, porque esto no es nada nuevo, ya lo hemos visto cientos de veces, y obviamente está basado en Pokémon.

No alcanzo a ver muy lejos

Todos los escenarios están hechos en 3D... pero no es ninguna buena noticia, porque hasta en gráficos deja mucho que desear. Sí, no te vamos a negar que tiene algunos efectos buenos cuando ejecutas las magias, pero fuera de eso, todo luce demasiado poligonal, muy acartonado, tanto las estructuras de los escenarios como los personajes, que parece que se mueven como robots. Y por si se te hiciera poco, no tienes un rango de visión muy amplio, es decir, conforme caminas se van generando los objetos, lo que a nuestro juicio no permite que te adentres como se debe a la historia. Los sonidos y melodías que escucharemos están decentes, pero tampoco salvan al juego y mucho menos querrás conseguir el *soundtrack*.




La **pantalla inferior** tiene varios usos, sirve como radar y al mismo tiempo puedes marcar tus conjuros en ella, pero no al nivel de Castlevania.



Terminó el embrujo


Siendo honestos, el juego queda a deber en todos los sentidos, empezando por el más importante, el control. Tal vez si hubieran mejorado un poco este último punto, algo se hubiera rescatado, porque la historia al comienzo es buena, y que ya después se pierda la trama, es otra cosa. La idea que tuvo Konami creando este juego no es mala; sin embargo, cometieron varios errores en su diseño que estropearon lo que pudo haber sido un gran exponente del género. Ojalá que esto les sirva de experiencia y en un futuro realicen un juego de la calidad a la que nos tienen acostumbrados. Sólo si eres muy fan de los RPG te va a gustar, pero aun así te sugerimos que lo pidas prestado antes de decidir comprarlo.





Master 5.5

Este juego me decepcionó; no es lo que esperaba; y es que con tanta promoción de su sistema de batalla y más viniendo de Konami, imaginaba algo de mayor calidad. Los gráficos parecen de primera generación de Nintendo 64, y yo sé que éstos no hacen al juego, pero aquí en verdad que se lo tomaron muy en serio, además de no tener un buen respaldo en cuanto al *gameplay*, el cual por cierto es bastante repetitivo. Desde mi perspectiva la gata que derramó el vaso fue lo de las criaturas que se entrenan... o sea, más fusil no se puede. Espero que esto sólo sea un mal paso de la compañía, y que pronto laven su nombre con otro buen RPG o con el siguiente **Castlevania** para NDS.



Panteón 5.0

Hasta al mejor cocinero se le va una papa entera... Konami ahora sí me defraudó con **Tao's Adventure**, el cual no presenta nada nuevo; es más, parece que se fusilaron varios conceptos y los metieron a la licuadora para rematar con un nombre que a nadie le va a llamar la atención. Gráficamente no está a la altura de ningún juego de NDS, la historia es muy "x", el personaje no tiene nada de héroe y para calmo, el *gameplay* con el *Stylus* fue un error fatal. ¡Es cierto! Olvidaba que puedes tener varios monstruitos para entrenarlos y combatir... ¡qué gran e innovadora idea! Mejor seguiré jugando **Mario Kart DS**...



¡YA NO ANDES A PATIN!

¡¡¡Gana una de las 5 motos que PANCHOMOVIL te regala!!!

Selecciona la categoría de tu preferencia:

DEPORTES Envía: 45DEPO
COMOCIENTOS Envía: 45CONO
ESPECTÁCULOS Envía: 45ESPE

Envía la clave con dígitos al 25888

Recibirás una pregunta.

Contéstala correctamente, tanto más preguntas contestes bien, más oportunidades tienes de ganar!

TONOS

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO: "ANGE" PARA NOKIA 1100
ENVÍA 4560011 AL 25888

TONOS

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO: "ANGE" PARA NOKIA 1100
ENVÍA 4560011 AL 25888

TOP TEN

4560796	Volvere	K-paz de la Sierra
4561334	Cada vez	Jada Avila
4561340	Port	Belanova
4561349	Rompe	Daddy Yankee
4561351	Amor eterno	Christian Castro
4561352	Jen a marie	Aizea
4561354	S. no estás conmigo	Cynthia y Jose Luis
4561355	Me entregó a ti	Ha ash
4561357	Volviere a amar	Alejandra Guzmán
4561358	Regresa a mí	

EXITOS

4560083	No	Shakira
4560083	La tortura	Shakira y A. Sanz
4561020	Nada fue un error	Co. P. Rubio y Venecia
4561264	Suspiro mi amor	San Banderá
4561265	No podras	Moderato
4561265	Noviembre sin ti	Roxa
4560000	Yo quisiera ser	Roxa
4560677	Por desarte	W. J.
4560678	Soy rebelde	RBD
4560681	Savame	RBD
4560832	La camisa negra	Juarez
4560728	De reversa mami	E. Simbion
4560685	Quemándose de amor	Moderato
4560685	Angel	Yundá
4560685	vivame	Juarez
4560685	Don	Juarez
4560685	Speed of sound	Co. J. J.
4560685	Muriendo lento	Belinda y Modetate
4561268	Love general	Bob Sin
4560685	Ya na na, mi dulce niña	Kumbia Kings
4560685	No te apares de m	Yundá
4560685	a mano de Dios	Redondo
4561337	Acompañame a estar solo	Aventura y Don Omar
4561337	Detalles	Ricardo Arona
4561337	Día de enero	Shakira
4561341	Madra primaveral	Yundá
4561342	Situ amor no vuelve	La Amadora
4561343	Obsesión	Bob Sin
4561344	La más bonita de todas	El Compañero
4561345	Yegua	Babacar
4561346	Cansaditos	Babacar
4561358	Te hecho de menos	Chayanne
4561359	Durmiedo con la una	Fleite
4561366	Todo	Alejandra Fernandez
4560742	Triste canción	E. Tri
4560742	Quiero a ti	Quiero a ti

INTERNACIONALES

4560688	Hollaback girl	Gwen Stefani
4560688	Don't phunk with my heart	Back Eyed Peas
4560688	He wasn't	Ari Lavigne
4560766	Waiting for tonight	Jennifer Lopez
4560688	Baby one more time	Brinley Spears
4560671	Dragostea din te	O Zone
4560688	Pilmo	50 Cent
4560688	New York New York	Frank Sinatra
4560688	California a dream	The Mamas & Pappas
4560767	Thipping	Robb & Williams
4561268	Hung up	Madonna
4560688	Wish ng was there	Natalie Imbruglia
4560688	Learn to fly	Foo Fighters
4560688	Gonna make you sweat	C-M Music Factory
4560688	Lost in thress	7 Colours
4560688	Cordel	Crabberas
4560688	Save tonight	Cherry Eye
4560688	ucky	Brinley Spears
4560688	Killing me softy	The Fugees
4560688	Genie in a bottle	Christina Aguilera
4560688	California dream	The Mamas & Pappas
4560701	Murder on the dance floor	Sophie Ellis Bextor
4560702	Chiquitita	ABBA
4560688	Whenever	Shakira
4560688	Jets get loud	Jennifer Lopez
4560688	Come on over	Christina Aguilera
4560688	turn to you	Christina Aguilera

ROCK

4560781	Friolero	Molotov
4560697	She will be ove	Maroon 5
4560699	We w rock you	Queen
4560700	Hotel california	The Eagles
4560733	We're the champions	Queen
4560737	Seven nation army	White Stripes
4560686	86	Green Day
4560912	Like a stone	Audios ave

TONOS DE JUEGOS

Para los modelos que aparecen en color negro envía a clave como aparece. EJEMPLO PARA CUTEEN EN NOKIA 3100, ENVÍA 4561065 AL 25888. Para los modelos que aparecen en color negro envía a clave como aparece. EJEMPLO PARA CUTEEN EN MOTOROLA V3, ENVÍA 4561065 AL 25888.

4560657	Zelda	20th Century Fox	
4560713	Halo 2	4560703	Quiero mover e bole
4560714	PacMan	4560707	Ms on imposible
4560715	Mario Bros	4561300	X F as
4560716	Fina Fantasy X	4560711	Harry Potter
4560717	Tron	4560705	Los locos Adams
4560718	Donkey kong	4560710	Brinlan
4560719	Ghostbusters 2	4560712	Looney Tunes
4560720	DiDug	4561262	Phk Panther
4560721	Metroid	4560688	Beef juice
4560722	Tomb Raider	4560709	Siempre Crya
4560724	Alone n the dark	4560972	The Simpsons

CINE Y TV

4560723	Bandido	Ana Barbara
4560724	Mesa que man ap aida	Cinco
4560726	E va	Widn Vargas
4560729	123	El Sin bolo
4560730	Goina	K'ng Africa
4560731	Amor prohibido	Seiena
4560732	La vida es un carnaval	Gen Cruz
4560735	Contra viento y marea	Intocable
4560737	Mi vida eres t	Los Temerarios
4560760	Quitame ese hombre del corazón	Pilar Montenegro
4560774	Te quiero para m	Diñasta de Cozaita
4560782	Sabes a chocoante	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Eva Crespo
4560840	Sergio e bailar	Bronco
4560840	Fuiste mami	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Eva Crespo
4560840	Gason a	Daddy Yankee
4560840	Vanidosos	Bobby Puig
4560773	Huele a peñon	La Armada
4560802	Loco por ti	Victor Garza
4560786	Aire	Intocable
4560791	Otra vez	Victor Garza

GRUPERAS

4560723	Bandido	Ana Barbara
4560724	Mesa que man ap aida	Cinco
4560726	E va	Widn Vargas
4560729	123	El Sin bolo
4560730	Goina	K'ng Africa
4560731	Amor prohibido	Seiena
4560732	La vida es un carnaval	Gen Cruz
4560735	Contra viento y marea	Intocable
4560737	Mi vida eres t	Los Temerarios
4560760	Quitame ese hombre del corazón	Pilar Montenegro
4560774	Te quiero para m	Diñasta de Cozaita
4560782	Sabes a chocoante	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Eva Crespo
4560840	Sergio e bailar	Bronco
4560840	Fuiste mami	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Eva Crespo
4560840	Gason a	Daddy Yankee
4560840	Vanidosos	Bobby Puig
4560773	Huele a peñon	La Armada
4560802	Loco por ti	Victor Garza
4560786	Aire	Intocable
4560791	Otra vez	Victor Garza

COMO SE DICE...

Envía 4560016 al 25552

CHISTES

Envía 4560015 al 25552

GALLETAS DE LA FORTUNA

Envía 4560017 al 25552

Regala un TONO

Envía la clave del TONO, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regales

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGE" ENVÍA 4560680 5510123097 AL 25888

TONOS REALES

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGE" ENVÍA 4560680 5510123097 AL 25888

4560621	Chica sexy	4560645	Pasale marchanta
4560622	Gal ego	4560646	On los a la orilla
4560624	Argent no	4561320	Oye Jose dime Manue
4561715	M. Gator Pres	4560649	Trompeta
4561716	Gato ben to	4561322	Cabo resgor y Genera
4561317	Gato Cucho	4561323	Pan y Chon Ind tos
4561318	Papuc y Confesio	4560654	Risa pedorra
4561319	Canilo	4560655	Lobito lobito
4560633	Burio	4560656	Chica fresa
4561321	Demonio de	4560656	Pancho reggaeton
4560638	El gas	4561324	Oye hno exstas y gale
4560639	Hay camoras	4560657	Pin chamado
4560640	Pase e nuy	4560658	Punch s calcetn
4560641	Premio mayor	4560659	Tamiales 2
4560642	Extra extra	4560660	Te antigan
4560643	Vale pro	4560661	\$13 Pro b n

IMÁGENES

Envía la clave de tu línea móvil al 25888

MOTOS Y AUTOS

Envía la clave de tu línea móvil al 25888

AL MEXICO 20

Envía la clave de tu línea móvil al 25888

Horario de Atención
10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal
5208-74-94
Del Interior
01.800.PANCHOZ



LA BUENA VIDA

Los días en la granja son todo menos ordinarios en
Harvest Moon: Magical Melody para GCN.

Por Chris Shepperd y Andy Myers



Nuevo en el pueblo, ¿verdad? Bueno, bienvenido a Flower Bud Village. Este lugar tiene de todo; tierra fértil, un bello ambiente, y gran hospitalidad. Para ayudarte a mejorar tu estancia, te preparamos esta pequeña guía de viajero. El estilo de Andy es más de la vieja escuela y prefiere quedarse en casa. Por su parte, Chris disfruta todo lo demás que el pueblo tiene para ofrecer. Además de tus deberes dentro de la granja, tendrás que conseguir las notas para poder salvar a la **Harvest Goddess**, quien cuida la aldea. No importa el tipo de vida que elijas, ni cuánto trabajes para salvar a la Diosa, ¡las cosas divertidas que podrás hacer no tendrán fin!





CHRIS EL SOCIAL

La espaciosa y fértil tierra cercana a Flower Bud Village es ideal para iniciar una granja, pero eso no significa que tengas que ensuciarte las manos de tierra. En lugar de eso, puedes pasar tus días visitando a los vecinos y pescando. Tal vez no tengas los ingresos de un granjero de tiempo completo, pero la amistad es más importante que todo el dinero del mundo.



EL GRANJERO ANDY

En mis tiempos, no andábamos por el pueblo socializando, e intentando hacer dinero de la manera sencilla. Nos ganábamos nuestra vida honesta en casa, ¡en la granja! La vida de un granjero puede ser solitaria al principio, pero es un reto con recompensa. Con un poco de sentido común y consejos, traerás el pan a la mesa sin mucha demora.

¿DÓNDE DEBO VIVIR?

EL CENTRO DEL UNIVERSO

Cuando te mudas a Flower Bud Village, podrás elegir entre tres propiedades para establecer tu granja. Cada una tiene sus ventajas y sus desventajas. Para quien planea disfrutar de las bondades del pueblo y no espera pasar

demasiado tiempo en casa, la parte norte es la mejor ubicación. Está cerca de las minas, la gente del pueblo, y el océano. No es muy extensa la tierra, pero no estarás aquí tanto tiempo de cualquier modo.



JUNTO AL RÍO

De las tres propiedades disponibles desde el inicio del juego, la más recomendable es aquella junto al río para los granjeros serios. La tierra es muy fértil, y hay suficiente espacio para comenzar a criar ganado. Además, estar cerca del río te permitirá pescar alimento sin alejarte demasiado. Tu propiedad inicial es sólo el principio; como granjero, necesitarás de toda la tierra posible. Hazte amigo de **Theodore**, el alcalde, para abrir más terrenos y comprar más adyacente.



¿CÓMO GANO DINERO?

SIN DINERO, SIN PROBLEMAS

Viviendo como una mariposa social dificulta conseguir algo de efectivo. Tienes que aumentar tus períodos de trabajo. Puedes conseguir piedras preciosas en la mina para obtener dinero rápidamente. También tienes ingresos pescando, pero es necesario conocer los mejores lugares para hacerlo. Puedes cargar tantas cosas como te permita tu mochila, y cuando comienzas el juego, es muy pequeña. Mejórala en tamaño tan pronto como puedas para ahorrar tiempo y recolectar más cosas de un lugar.



Detente en el océano y alimenta al delfín diario. Eventualmente te ofrecerá llevarte a la isla, un paraíso para pescadores.



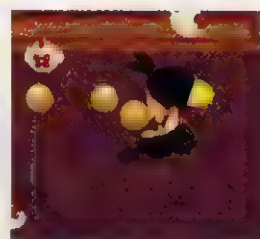
En invierno, Sunny Lake se congelará permitiéndote entrar en Lake Cave. Las gemas que encontrarás son muy valiosas.

	Nombre	Precio de venta
GEMAS	Diamond	500G
	Emerald	330G
	Ruby	350G
	Sapphire	250G

	Nombre	Precio de venta
MINERALES	Copper	50G
	Gold	150G
	Rare Ore	200G
	Silver	100G

LENTO PERO SEGURO

Como granjero, hacer dinero requiere de planeación, diligencia y paciencia. Tu principal fuente de ingresos vendrá de la cosecha y tus animales. Determina con anterioridad qué plantarás cada temporada. Las semillas que tienen la habilidad de crecer nuevamente después de cada cosecha son muy económicas. Cuando tengas dinero, invierte en animales y sus respectivos hogares.



	Nombre	Temporada	Cosechas	Precio de venta
COSECHAS	Breadfruit	Primavera	Múltiple	300G
	Cabbage	Primavera	Única	340G
	Potato	Primavera	Única	100G
	Turnip	Primavera	Única	180G
	Cocoa	Verano	Múltiple	70G
	Corn	Verano	Múltiple	150G
	Onion	Verano	Única	90G
	Tomato	Verano	Múltiple	150G
	Bell Pepper	Otoño	Múltiple	160G
	Carrot	Otoño	Única	110G
	Eggplant	Otoño	Múltiple	160G
	Pumpkin	Otoño	Única	120G
	Spinach	Otoño	Única	130G
	Yam	Otoño	Múltiple	180G

¿CÓMO MANTENERSE FUERTE?

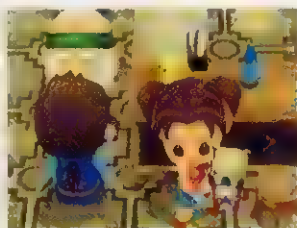


¡Sal y disfruta el mundo!
Cada noche un platillo y un
amigo nuevo.

PRUEBA LA SOPA, ES DELICIOSA

No hay nada como el sueño de una noche para elevar tu energía al máximo, pero necesitarás también de una buena comida diariamente. El rancho es un maravilloso lugar para practicar tus artes culinarias, pero si no has pasado mucho tiempo con tus cosechas, y tienes que comprar los ingredientes de la tienda, perderás tu tiempo.

Mejor, dirígete a uno de los restaurantes del pueblo y prueba sus platillos. Esto es rápido y barato, y encontrarás algunos vecinos mientras tanto. El lado malo es que tienes que comerte todo lo que pidas en el momento, no puedes guardar nada.



¡No hay nada como la
buena comida casera al
estilo tradicional

RECETAS PARA TRIUNFAR

Cocinar en casa es una de las actividades más importantes en tu vida en la granja. Mejora tu refrigerador al igual que tu taller, y llénalo con tus cosechas y víveres. Existen 189 platillos que pueden ser creados a partir de distintas combinaciones. Mientras más complejo sea el alimento, mayor será la estamina que recuperarás para volver a trabajar. Y al preparar cosas más elaboradas, puedes venderlas a buen precio y conseguir dinero extra.



¿QUE HAGO EN MI TIEMPO LIBRE?

LOS REGALOS VAN Y VIENEN

Los obsequios engrasan las ruedas de tu amistad con la gente del pueblo, pero pueden ser muy costosos; muchas de las cosas que normalmente venderías, tendrás que dárlos como presentes. Todo regresará al final; mientras mejores amigos tengas, más grandiosos serán los obsequios que recibirás.



LAS FESTIVIDADES

El calendario de Flower Bud Village está lleno de eventos para asistir. Son buenos lugares para conocer a los residentes, además de ganar premios en los concursos. Para que puedan suceder los festivales, debes contribuir con algo; por ejemplo, si deseas que se organice el Pumpkin Festival, debes donar una calabaza un día antes del evento.

poca	Da	Festival	Lugar
Primavera	01	New Year's Day	Flower Bud Square
Primavera	08	Egg Festival	Flower Bud Square
Primavera	17	Spring Horse Race	Flower Bud Square
Primavera	23	Flower Festival	Flower Bud Square
Primavera	28	Cow Festival	Flower Bud Square
Verano	03	Beach Festival	Moonlight Beach
Verano	07	Star Festival	Varía anualmente
Verano	15	Firefly Festival	Moonlight Beach
Verano	24	Fireworks	Moonlight Beach
Verano	29	Sheep Festival	Flower Bud Square
Otoño	09	Moon Festival	Varía anualmente
Otoño	17	Fall Horse Race	Flower Bud Square
Otoño	24	Harvest Festival	Flower Bud Square
Otoño	30	Pumpkin Festival	Flower Bud Square
Invierno	07	Chicken Festival	Flower Bud Square
Invierno	12	Thanksgiving	Varía anualmente
Invierno	24	Fire Festival	Moonlight Beach
Invierno	24	Starry Night	Varía anualmente

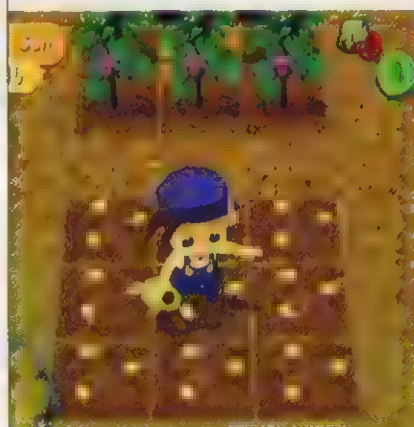
CALENDARIO DE EVENTOS

MEJORA LAS HERRAMIENTAS A LA ANTIGUA

No gastes tu dinero comprando herramientas nuevas en la tienda. Espera a que **Tai** el herrero se mude al pueblo, entonces podrás mejorar tus cosas con él, pues es más barato. **Tai** pondrá su granja al oeste de Spring Farm después de que hayas conseguido cierta cantidad de minerales. Espera un día lluvioso para que no tengas que regar tus cosechas, y dirígete a Moonlight Cave para conseguir oro, plata y demás metales.

VAQUERO = PIEDRA CALIZA

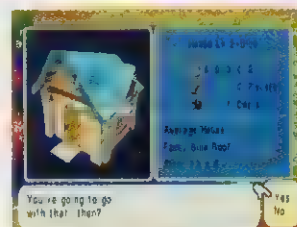
Mientras estás en una de tus excursiones de minero en Moonlight Cave, busca piedras calizas al romper rocas con tu martillo en los primeros niveles. Estas piedras no valen mucho dinero, pero cuando hayas conseguido 10



de ellas, podrás comprar fertilizante en Spring Ranch. Un saco de fertilizante cuesta 150G, pero vale el precio. Esparce la sustancia sobre tierra sin fertilizar para incrementar el valor de las cosechas de esa parte al doble. Hay tres niveles de fertilización en total: como un buen granjero, querrás que tus cosechas alcancen la mayor calidad posible fertilizando la tierra para sembrar.

MEJORA TU GRANJA

Cada granja necesita una casa o dos. Recolecta madera cortando árboles (o cómprala en la tienda) para construir nuevas habitaciones o remodelar las existentes. Añadir cuartos a tu casa significa tener una cocina más grande y mas espacio para almacenar víveres y cosas.



¿COMO HAGO AMIGOS?



UN POCO DE AYUDA DE MIS AMIGOS

Cuando no estás atado a tus deberes de granjero, tienes más tiempo para convivir con tus amigos. Debes hacer un esfuerzo para hacerte amigo de todos en el pueblo, incluyendo los más recelosos. **Jamie** es una nuez dura de pelar; experimenta con toda clase de obsequios, particularmente cosechas de temporada, para ver qué cosa hace feliz a tu rival. El alcalde **Theodore** es una buena amistad para tener, mientras más fuerte sea el lazo, más tierra podrás comprar para tu granja.

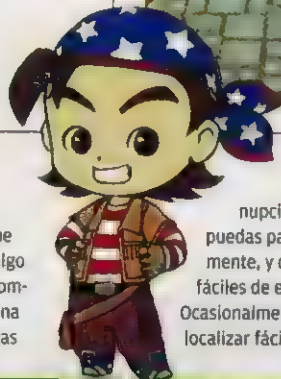


Aun si no estás mucho tiempo trabajando en el sembradío, considera cosechar algunas cosas para darlas como obsequios. Las semillas de temporada son buenas; incrementa la capacidad de tu refrigerador y alacena para guardar tus presentes.



AMISTADES SENCILLAS

Aun un chico hogareño debe salir algunas veces, y cuando lo hagas, notarás que hay gente en Flower Bud Village, ¡mucho en verdad! No pierdas tiempo persiguiendo a los del tipo difícil; en lugar de eso, hazte amigo de gente como **Nina** y **Ray**. **Nina** está usualmente en Spring Ranch (lugar que debes frecuentar de todos modos), y es fácil hacerla feliz con flores de tu propia granja. **Ray** anda mucho por el río donde vives, y responde bien al pescado, el cual es sencillo de obtener.



MANTENER AMIGOS REQUIERE TRABAJO

No importa qué ruta elijas en tu estancia en Flower Bud Village, no podrás triunfar tú solo. Necesitarás ayuda de tus amigos con los que compartes esta parte del mundo. Las amistades son buenas para algo más que tener compañía; las mejores te traerán obsequios, y te acompañarán a los festivales, entre otros beneficios. Y si puedes tener una relación más fuerte y duradera con alguien, posiblemente contraigas

nupcias con esa persona especial algún día. Haz lo mejor que puedas para tener buenas relaciones hablando con la gente regularmente, y dándoles las cosas que más les agraden. Los aldeanos son fáciles de encontrar por lo general cerca de sus casas o negocios. Ocasionalmente se mudarán a otro sitio; con la gráfica de abajo podrás localizar fácilmente a ciertas personas que necesites.

¿DÓNDE ESTÁ LA GENTE?

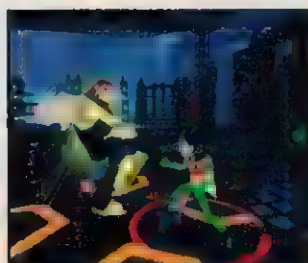
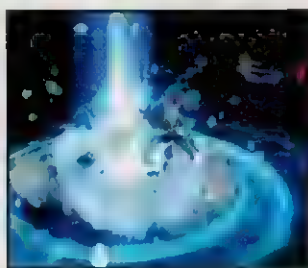
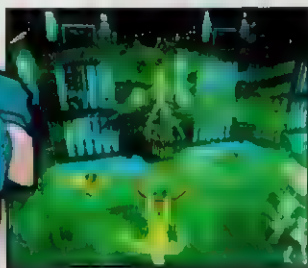
Nombre	Cosa favorita	Lugar usual	Lugar espor. dico	Nombre	Cosa favorita	Lugar usual	Lugar espor. dico
Alex—Veggie Juice	Clinic	Cerca de la mina	Katie—Apple Jam	Callaway Cafe	Afuera de Callaway Café		
Ann—Ores	Tool Shop	Mina	Kurt—Tomato	Workshop	Mina		
Basil—Pontata Root	En las afueras	Mina	Liz—Pumpkin	Spring Farm	Afuera de Spring Farm		
Blue—Good Milk	Blue Sky Ranch	Moonlight Café	Louis—Moonlight Stone	Junk Shop	Mina		
Bob—Cake	Blue Sky Ranch	Perch Inn	Lyla—Pumpkin	Hearty Lyla	—		
Carl—Sweet Potato	Moonlight Café	Café Callaway	Maria—Eggplant	Flower Bud Library	Mayor's House		
Dan—Grape	Paradise Orchard	Cerca de Town Square	Martha—Wool	Clinic	—		
Dia—Blueberry Juice	Clinic	—	Meryl—Gold Egg	Paradise Orchard	—		
Doug—Corn	Perch Inn	—	Michael—Onion	Junk Shop	Afuera de junk Shop		
Duke—Potato	Moonlight Cafe	Afuera de Moonlight Café	Nami—Tomato	Al este del pueblo	Weather Report		
Ellen—Breadfruit	Blue Sky Ranch	Al sur de Blue Sky Ranch	Nina—Bluemist Flower	Spring Farm	Afuera de Spring Farm		
Eve—Strawberry	Moonlight Cafe	Sunny Lake	Saibara—Clay	Atelier Saibara	—		
Gina—Onion	Clinic	Afuera de Clinic	Ray—Corn	En las afueras	Dolphin Island		
Gourmet—Gold Milk	Perch Inn	—	Ronald—Gold Egg	Paradise Orchard	Paradise Orchard		
Gwen—Carrot	Perch Inn	—	Tai—Spinach	Blacksmith Shop	Mina		
Hank—Good Mayonnaise	Blue Sky Ranch	Moonlight Café	Terry—Fish	Flower Bud Riverside	Stardrop Pond		
Henry—Carrot	Sunny Lake	Perch Inn	Theodore—Potato	Mayor's House	En las afueras		
Jamie—Cake	Jamie Ranch	En las afueras	Tim—Corn	Mina	Blacksmith Shop		
Joe—Turnip	Workshop	River Song Heights	Woody—Eggplant	Workshop	Afuera de Workshop		

¿DÓNDE ESTÁ LA GENTE?

TEEN TITANS

¡Nunca se es demasiado joven para ser un héroe!

Hace ya casi tres años que se transmite la serie **Teen Titans** por Cartoon Network, y a pesar de que ha sido criticada por algunos fans de los cómics, la gran mayoría la ha aceptado; y gracias a ese éxito, Majesco ha decidido desarrollar un videojuego basado en esta serie. Siempre que se realiza este tipo de adaptaciones, se debe tener bastante cuidado para que no se escapen los detalles claves del programa de TV, además de que éstos, al ser representados, sean divertidos. Por tal motivo la responsabilidad que tomó Majesco no fue cualquier cosa, y ahora que el juego por fin ha salido, les tenemos listas nuestras impresiones.

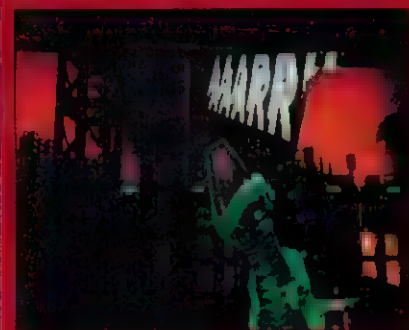


Compañía: Majesco. • Desarrollador: A2M. • Clasificación: everyone. Categoría: Acción/Aventuras. Jugadores: 1

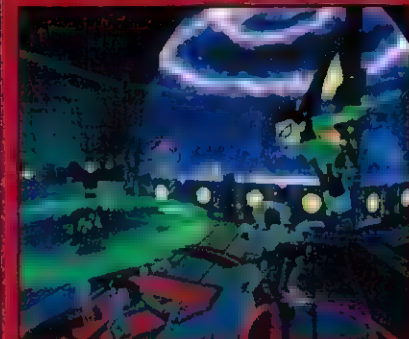


La seguridad en internet...

La seguridad en internet es un tema que ha ganado mucha importancia en los últimos años. Con el avance de la tecnología y el uso masivo de internet, los riesgos de seguridad también han aumentado. Es importante estar conscientes de los peligros que existen en el mundo digital y tomar medidas para protegerse. Esto incluye no compartir información personal, no hacer clic en enlaces sospechosos y mantener actualizado el software de seguridad.



La seguridad en internet es un tema que ha ganado mucha importancia en los últimos años. Con el avance de la tecnología y el uso masivo de internet, los riesgos de seguridad también han aumentado. Es importante estar conscientes de los peligros que existen en el mundo digital y tomar medidas para protegerse. Esto incluye no compartir información personal, no hacer clic en enlaces sospechosos y mantener actualizado el software de seguridad.

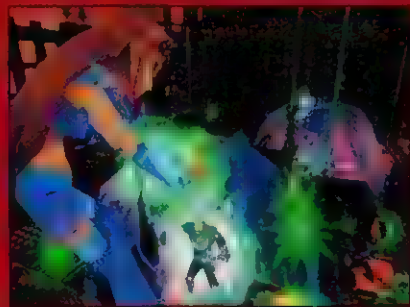
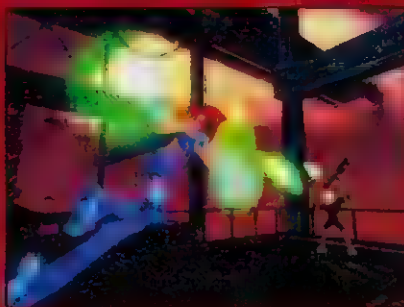


¡Necesito refuerzos!



¿Cuál es tu elección?

Específicos de la aventura



Para que nos entiendas un poco mejor cómo está eso de las habilidades, te vamos a poner unos ejemplos; por decir algo, Robin es de los más rápidos, perfecto para que esquives los ataques de los jefes. Cyborg es el más lento, pero se compensa porque cuando tiene a un enemigo cerca lo deja fuera de combate con un par de golpes. Para los ataques a distancia nada mejor que Starfire: puedes mantener a raya a varios enemigos a la vez gracias a esta heroína. Otra de las habilidades que más nos gustaron fue la de Beast Boy, que se puede transformar en varios animales, lo que obviamente le otorga beneficios pero por un tiempo limitado.



Evoluciona o... pierdes

Porque la adaptación de series de animación a videojuegos siempre ha sido una buena idea, la mejor es que en este caso se ha hecho de forma tan buena que el juego se ha convertido en un fenómeno. Teen Titans es uno de los mejores ejemplos de esto. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución.

¡Convértete en un titán!

El deber es el mismo: derrotar a los villanos. Pero en este caso, el juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución.



Sin perder el estilo

Porque la adaptación de series de animación a videojuegos siempre ha sido una buena idea, la mejor es que en este caso se ha hecho de forma tan buena que el juego se ha convertido en un fenómeno. Teen Titans es uno de los mejores ejemplos de esto. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución.



Descubre quien es el mejor

Porque la adaptación de series de animación a videojuegos siempre ha sido una buena idea, la mejor es que en este caso se ha hecho de forma tan buena que el juego se ha convertido en un fenómeno. Teen Titans es uno de los mejores ejemplos de esto. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución. El juego es una adaptación de la serie de animación de la misma nombre, pero con un toque de evolución.



Teen Titans es una nueva propuesta de Majesco en cuanto a videojuegos basados en series animadas y tuvieron un gran éxito al día al estilo de caricatura que le hace vivir la experiencia de la televisión de forma interactiva. Todos los valientes guerreros de la historia están presentes para ofrecerte un título dinámico que puedes jugar solo o con uno de tus amigos para el modo principal, pero si quieres algo grand, lo puedes jugar en la modalidad multiplayer en donde peleas con hasta tres de tus cuotes en un mismo escenario.



La verdad el juego no gustó mucho, y es que a pesar de que tienes varios movimientos, todos se mueven de manera muy intuitiva, por lo que cuando menos te des cuenta ya estarás haciendo combinaciones espectaculares. Jugarlo en modo cooperativo aumenta el replay value del título, pero, por otro lado, se me hizo que lo algo caído. El modo para pelear con tus compañeros es de lo mejor que se pudo haber hecho con los personajes; no está al nivel de un Smash Bros. (mi juego favorito de ese estilo), pero sí te divierte que es lo más importante.



En los años 80 fue muy común ver dos preter, mi papa siempre me "mostró" caricaturas, solo televisiva o película: hacer a los personajes de bebés (o niños), y reunir a varios perdedores en un solo equipo; como ejemplos tenemos Los Pequeños Picapiedra o la cinta Mighty Ducks. ¿Quién iba a pensar que combinar ambos conceptos aplicados a los superhéroes menos populares iba a ser un éxito? Teen Titans ha triunfado lo suficiente como para tener su propio juego de GCN, el cual es bastante divertido, especialmente el multiplayer.

**Disculpa
las molestias.
No tenemos
la exclusiva
Arabia vs. Túnez.**

Los **30 mejores partidos**
del Mundial, sin pagar más.

CABLEVISION

¡Vive el Mundial como nunca!

¡Contrata ya! 51 699 699

Curious George



¿Quién es George?

Curious George es un mono común y corriente, sin poderes especiales ni nada parecido; su característica más destacada es: ser demasiado curioso (aun para ser un changuito). Él es protagonista de una serie de libros para niños escrita por Hans Augusto Rey y Margret Rey, en donde se narran las aventuras y peripecias de este simpático e inocente personaje quien, según la historia, fue traído de África por Ted, mejor conocido como "El Hombre del Sombrero Amarillo". Desde 1941, los libros de Curious George han sido muy populares entre el público infantil; aunque han sido traducidos a varios lenguajes, nunca alcanzaron una fama comparada con la de otros titanes de las tiras cómicas como Garfield. Posiblemente sea por su enfoque a los pequeños lectores y falta de evolución de George; de cualquier modo, ahora retoma nueva vida con ayuda del cine y, por supuesto, de los videojuegos.

Curious George Takes a Job



L. H. A. Rose

La curiosidad acabó con el gato, pero no con George.

Por más de sesenta años, Curious George ha cautivado a muchos niños y papás con su inocente curiosidad; y después de una gran espera, por fin todos conocen más acerca de este simpático monito en la pantalla grande con su primer largometraje proyectado recientemente. Su debut en el mundo de los videojuegos está basado en la cinta, y, por ende, tiene más elementos y características del filme que de los libros originales. Obviamente, el juego está enfocado a los más pequeños, aunque no por eso deja de ser bueno; el lado malo reside en que los videojugadores casuales no sabrán apreciarlo por completo y sólo notarán la falta de dificultad de Curious George.



Simple, pero divertido

Aun los héroes humanos tienen limitantes naturales que los mantienen con los pies en la tierra (hablando en sentido figurado), pero en donde termina su alcance comienza el de George. Siendo un mono, él puede correr, saltar, escalar y columpiarse por todos lados, guiado siempre por su eterna fijación por conocer más del mundo. Son doce niveles llenos de aventura que comprenden desde la jungla natal del protagonista, hasta la gran ciudad. Conforme la relación entre Ted y George va creciendo, se convierten en mejores amigos; por esta razón, el curioso changuito decide ayudar a El Hombre del Sombrero Amarillo a conseguir el ítem especial para evitar que el museo caiga en manos del villano de la historia.



¿De qué se trata?

La historia del juego y la película se remontan al origen de los libros de Curious George, con un par de detalles nuevos para hacerla más interesante. El Hombre del Sombrero Amarillo se embarca en una expedición a África para encontrar un artefacto exótico y salvar al museo en donde trabaja. Una vez en su destino, conoce a George, un monito increíblemente curioso que lo sigue de regreso a la gran ciudad, en donde comienzan a vivir muchas aventuras y se desatan situaciones graciosas y comprometedoras debido a la siempre inquisitiva naturaleza de George.



Compañía: Nuxco

Desarrollador: Monkey Bar Games

Clasificación: everyone

Temas: Acción/Aventura

Jugadores: 1



En esta ocasión, llega el momento de
acompañar a George en su aventura.
La popularidad de una línea para televisores
se debe a su calidad. Muchas veces, la
gente se queda en el aire.
Será este el caso de
Curious George?

Para más de un fin de semana

Incluso aun después de haber terminado
el modo de historia, la
diversión seguirá en

Curious George; exis-
ten muchas cosas
ocultas, bonus
y entretenidos
minijuegos que
te mantendrán
ocupado por
un buen rato.



Los minijuegos son una parte importante durante tu aventura, pues te
servirán para proseguir en la historia y habilitar cosas nuevas en diversas
etapas y eventos; conforme los vayas pasando, estarán disponibles para poder-
los jugar posteriormente fuera del modo principal.

El objetivo

Tu misión será controlar a George y explorar los escenarios en
busca de *items*, al mismo tiempo que resuelves puzzles y participas
en los minijuegos. La curiosidad juega un papel muy importante
en CG; a diferencia de otros títulos en donde las cosas están
a la vista, aquí deberás investigar más a fondo cada deta-
lle y buscar en los lugares más recónditos de las etapas.

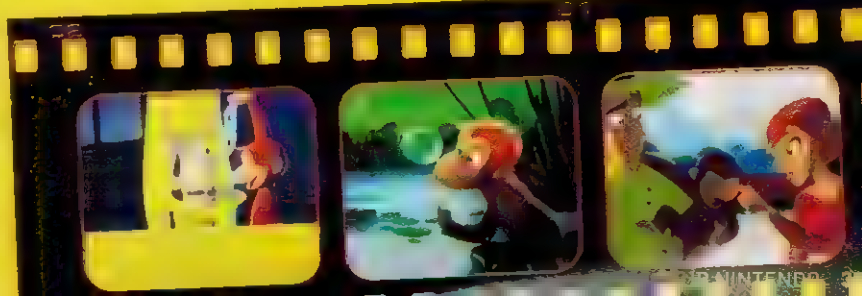
George puede revisar los botes de basura, subir a los
techos, inspeccionar cuartos, etc.



De la mano con la cinta

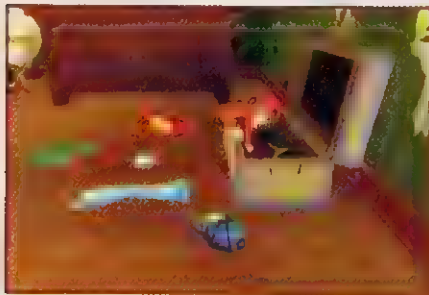
Tanto el juego como la película comparten muchos elementos, y para hacer más vistosa la aventura de GCN, se
añadieron algunas secuencias de la cinta, así como las voces de los actores originales. Los gráficos estilo Cel-Shaded son
muy buenos y quedan acordes con una adaptación de película animada; pero lo mejor de este tipo de casos es que la historia
se expande y vives eventos más allá de los mostrados en el cine. Un detalle muy bueno es que decidieron no meter tantas cosas
en la pantalla (como los *items* conseguidos, por ejemplo), para recrear más el sentimiento de estar jugando la película.

El atractivo principal del juego es
la correcta forma en que aplicaron
el Cel Shading para recrear las ani-
maciones de George.



¿Sé curiosa!

El gameplay es muy amigable y realista desde el punto de vista de estar controlando a un simio; para cumplir un objetivo debes emplear las habilidades naturales de George como correr, saltar y columpiarte por todos lados del escenario; cada lugar tiene muchos elementos que sirven de plataformas para saltar y subirse. Uno de los movimientos más usados en Curious George es el salto doble; para alcanzar partes difíciles, la agilidad del monito será muy útil, pero es preciso aprender a medir bien los saltos para evitar una mala caída. Ten en mente que para conseguir todos los ítems de un sitio, debes buscar hasta en los lugares más impredecibles.



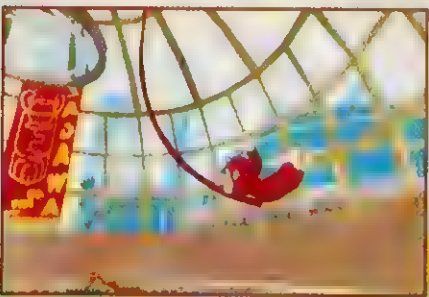
Aquí está, pero no lo veo

Como la mayoría de los juegos en donde se emplea la técnica Cel-Shading, en Curious George hay cosas que tienen un valor físico no tan realista, así como muchas "paredes invisibles" que delimitan partes inaccesibles de los escenarios. Hay ocasiones en las que podrás pararte por completo en el aire, pues una plataforma "termina" visualmente, pero su valor permanece más allá del límite visible. Otro ejemplo es cuando hay muchos elementos de menor tamaño juntos; el personaje puede caminar sobre de ellos como si fueran piso sólido, en lugar de "caer" en donde debería haber espacios.



Puntos malos

De antemano sabes que Curious George es un juego dirigido principalmente para los videojugadores más pequeños o inexpertos, siendo muy recomendable para quienes vayan comenzando a adentrarse en el mundo de los videojuegos, o para los clásicos papás quienes no juegan por considerar demasiado complicados ciertos títulos. Para ayudarlos, los programadores hicieron "inmortal" al héroe, de manera que no puede ser eliminado, sino descubierto por el villano de la historia, quien lo encerrará en una oficina y deberás empezar de nuevo todo el nivel. El lado negativo de esta característica es lo tedioso que resulta tener que volver a comenzar una etapa después de cada captura; sería más sencillo (y menos frustrante) tener vidas —y la oportunidad de conseguirlas fácilmente—, como en Super Mario 64.



Satisface tu curiosidad

Cuando mencionamos la frase "enfocado a los pequeños..." en un artículo, muchos piensan que se trata de un juego aburrido o sin mucho reto, y su reacción normal es mejor adquirir un Resident Evil, un Zelda o cualquier otro título. Pero muchas veces son buenas opciones y divierten bastante, aunque el nivel de dificultad no se compare con el de las sagas legendarias y más populares. No dejes que tu curiosidad sea frustrada; dale una oportunidad a Curious George (y a otros títulos similares), y verás cómo pasas un buen rato; después de todo, no es necesaria la violencia para tener una buena calificación, ¿no crees?

RANKING



Crow 5.5

Está bien que hagan juegos para niños, pero no exageren. En el caso de Curious George —que se basa en la adaptación a película—, le faltó muchísimo trabajo en cuanto a animaciones e interfaz gráfica; por ejemplo, los personajes —a pesar de tener estilo animación— carecen de buenos movimientos o en su defecto, los menús y opciones del juego no son tan "amigables" como se debe en un título enfocado a los pequeños jugadores. Otro punto negativo se da por la mala programación de las cajas de coacción, es decir, puedes chocar con paredes invisibles o atravesar objetos.



Master 6.5

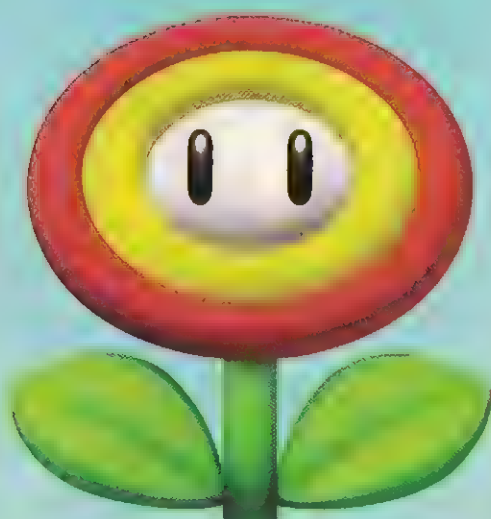
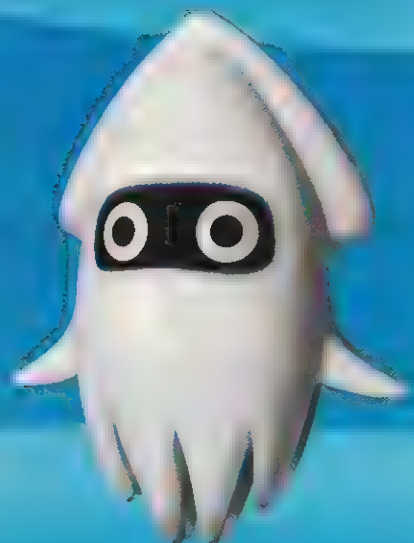
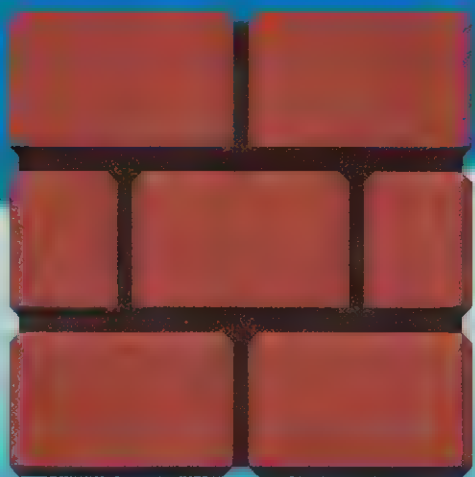
La verdad es que yo no tenía idea de que existieran libros que hablaran de este personaje, pero bueno, ya hasta película va a tener. En cuanto al juego, es muy simple, controlas a George a través de varios niveles, los cuales debes revisar hasta el último rincón para poder completarlos, lo que lo convierte desde mi punto de vista en un título muy monótono. Otro punto en contra es su duración: sólo tiene doce escenarios, con gráficos de regular calidad. Sólo -repito-, sólo si te gustó la película te divertirá; de otro modo no le dedicarás más de un par de horas.



Panteón 8.0

Es una pena ver cómo hasta los más experimentados videojugadores se dejan llevar por las apariencias y ya no valoran un título si no presenta intrincadas historias o conceptos impresionantes. Aceptémoslo, es obvio que no podemos comparar a Curious George con un Final Fantasy o un Zelda, pero es una buena opción para niños. ¿Esperaban ver a un monito (creado para el público infantil) con metralletas, espadas, sangre y violencia? El punto malo de los valores lo hemos visto desde el N64, así que no es excusa para menospreciarlo. Prefiero CG a otro refrito o a una secuela forzada.





**CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO**





**CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO**

Nintendo®

S.O.S.

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER NINTENDO GAMECUBE

Códigos

Los siguientes códigos pueden ser comprados en el menú de bonus.

Secreto	¿Cómo activar?
Todas las armas	Consigue 12 oros.
Roma antigua	Obten 9 oros.
Addressing the Senate	
Roma antigua	Junta 12 oros.
Caesar's Sanctum	
Roma antigua	Reune 3 oros.
Praetorian Camp	
Roma antigua	Gana 7 oros.
The Forum of Trajan	
Roma antigua	Adquiere 5 oros.
The Forum Romanum	
China feudal	Consigue 18 oros.
The Gate of Supreme Harmony	
China feudal	Obten 15 oros.
The Silk Road	
Modo Dios	Junta 11 oros.
Municiones infinitas	Reune 11 oros.
Legendaria Atlantida	Gana 20 oros.
The Corridors of Power	
Legendaria Atlantida	Adquiere 21 oros.
The Geothermal Tunnels	
Legendaria Atlantida	Consigue 22 oros.
The Steam Tower	
La galería	Obten 31 oros.

RESIDENT EVIL DS NINTENDO DS

Activa nuevos personajes en el modo multiplayer

Secreto	¿Cómo activar?
Barry	Termina el juego con Jill una vez en Rebirth Mode.
Enrico Marini	Finaliza todos los niveles cooperativos en Wireless Play.
Forest Spayer	Completa el Classic Mode con Jill.
Kenneth J. Sullivan	Acaba el Classic Mode con Chris.
Rebecca Chambers	Termina el Rebirth Mode con Chris.
Richard Aiken	Finaliza todos los niveles en Versus Mode en Wireless Play.
Wesker	Obtén un rango S en Masters of Knifing.

MEGA MAN X COLLECTION NINTENDO GAMECUBE

Passwords para Mega Man X3

Password	Efecto
1454 3535 6162 7162	Al último jefe con todo, incluyendo la Golden Suit.
5628 4884 3851 4221	Primer nivel derrotado.
1643 2654 6146 1227	Gravity Beetle y Neon Tiger vencidos. Bit derrotado. Un tanque de corazón, tres tanques de energía y una mejora para la pierna.
7743 5256 1441 5486	Gravity Beetle vencido.
5114 4185 6872 3111	Obtén todo excepto el Z-Sabre y te incluye tres de los cuatro chips.
8317 1683 6772 3876	Inicia desde el laboratorio del Dr. Doppler.
5414 6685 6872 3114	Comienza en Doppler Stage 1 con todos los subtanques, todos los corazones, todas las armaduras, mejoras y el Z-Saber.
8127 4565 6316 5316	Superarmadura, recarga de energía, pero sin jefes derrotados.
8127 4565 6316 5351	Superarmadura, recarga de energía, Hyper Crash y ningún jefe vencido.
7357 7533 6462 7835	Superpassword (todo excepto la Golden armor).
1648 2858 1141 5241	y Neon Tiger derrotado.
5621 4864 1951 1221	Dos subtanques, Neon Tiger y Gravity Beetle vencidos.
5768 1267 4758 5488	Volt Catfish derrotado.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN NINTENDO GAMECUBE

Opciones extra

Si reúnes los puntajes, entra al menú de bonus y compra las siguientes opciones.

Secreto	¿Cómo activar?
Movimientos rápidos	Gasta 450 puntos intel.
Modo fantasma	Gasta 250 puntos intel.
Modo Dios	Gasta 600 puntos intel.
Municiones infinitas	Gasta 600 puntos intel.
Temps infinitos	Gasta 400 puntos intel.
Modo invisible	Gasta 600 puntos intel.
Más daño	Gasta 250 puntos intel.
Aniquila de un solo tiro	Gasta 450 puntos intel.
Modo Equipo Dios	Gasta 450 puntos intel.

Armas

Si reúnes los puntajes, entra al menú de bonus y compra las siguientes armas.

Secreto	¿Cómo activar?
AS9	Gasta 60 puntos intel.
Q169A	Gasta 100 puntos intel.
M249SPW	Gasta 80 puntos intel.
MP7SD	Gasta 40 puntos intel.
MTAR-21	Gasta 70 puntos intel.
P90TR	Gasta 80 puntos intel.
SPAS 15	Gasta 40 puntos intel.
SR-4 CQB	Gasta 100 puntos intel.
U160MK3	Gasta 60 puntos intel.
UMP-9	Gasta 50 puntos intel.
USAS 12	Gasta 70 puntos intel.

Passwords

En el menú principal, mantén presionados los botones L + R y oprime Abajo, X, Arriba, Y, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Deja de apretar L + R y la opción de "Chear" estará disponible en el menú principal. Los passwords reconocen mayúsculas y minúsculas.

Password	Secreto
KKmuseum	Todos los bonus completos.
KK990mm	Municiones al máximo.
KKcapone	Obtén la metralleta.
KKngun	Consigue el revólver.
KKshotgun	Obtén la escopeta.
KKsniper	Adquiere el rifle de francotirador.
lanche tu!	Lanzas infinitas.
Swonder	Invencibilidad.
KKst0ry	Selección de nivel.
OresBroc	Aniquila de un solo tiro.

Passwords

Secreto	¿Cómo activar?
Filtro de alto contraste	Completa el 100% del juego y después obtén el código 2 en línea.
Filtro de película vieja	Consigue el 15% del juego.
Final alterno	Completa el 100% del juego y obtén un puntaje promedio de 250,000.
Créditos	Observa el tráiler de inicio una vez.
Giro horizontal	Consigue el 100% del juego.
Tráiler de la película	Observa el tráiler de inicio una vez.
Entrevista con Peter Jackson	Junta una puntuación promedio de 75,000.
Entrevista con Philippa Boyan	Llogra el 100% del juego y obtén un puntaje promedio de 200,000; después consigue el código 3 en línea.
Weta Artworks: Criaturas	Completa el 50% del juego.
Weta Artworks: Escenarios Parte 1	Consigue el 5% del juego.
Weta Artworks: Escenarios Parte 2	Junta el 25% del juego y después obtén el código 1 en línea.
Weta Artworks: Escenarios Parte 3	Obtén un puntaje promedio de 50,000.
Weta Artworks: Kong Parte 1	Completa el 75% del juego.
Weta Artworks: Kong Parte 2	Llogra un puntaje promedio de 20,000.
Weta Artworks: Kong Parte 3	Consigue un puntaje promedio de 100,000.
Weta Artworks: Kong Parte 4	Obtén un puntaje promedio de 150,000.



STAR WARS: THE CLONE WARS NINTENDO GAMECUBE

Opciones ocultas

Código	Secreto
YU8 YU8	Completa los tres objetivos de bonus de la última misión jugada.
TWTFORCE	Invencibilidad.
FUZZBALL	Juega como un Woolie en la academia Jedi.
FRAGNESTA	Activa todos los mapas multiplayer.
THWISNOTRY	Habilita el siguiente nivel.
CHOSINI	Consigue municiones ilimitadas.
CINEMA	Desbloquea todos los cones cinematográficos.
GASMASH	Activa todas las misiones.
CORDE	Escoge a Amidala en multiplayer.
Rogerfloger	Activa al Battle Droid.
fake fan	Habilita al Clone Trooper.
WAT TAMBOR	Obtén un Super Battle Droid.
SAYCHEISE	Consigue las fotos del equipo.

Opciones ocultas

Secreto	¿Cómo activar?
Detrás de cámaras	Consigue 30 puntos de bonus.
CD Player	Gana 35 puntos de bonus.
Jedi Academy (mapa multiplayer)	Obtén 20 puntos de bonus.
Raxus Quel (mapa multiplayer)	Junta 5 puntos de bonus.
Rhen Var (mapa multiplayer)	Consigue 35 puntos de bonus.
Sketchbook	Gana 40 puntos de bonus.
Trade Moon (mapa multiplayer)	Obtén 10 puntos de bonus.
Unit Viewer	Junta 25 puntos de bonus.
Yoda para multiplayer	Consigue 45 puntos de bonus.

SHREK SUPERSLAM NINTENDO GAMECUBE

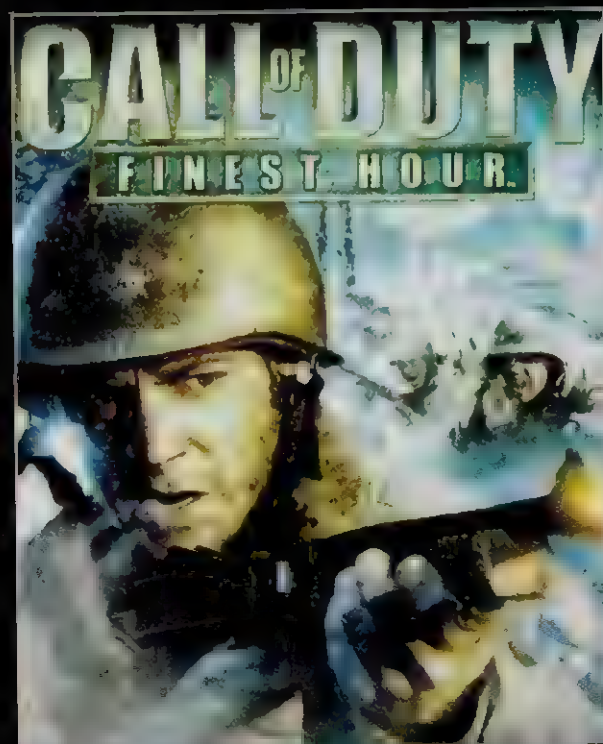
Activa todos los personajes

Código	Secreto
Anthrax	Termina el Bonus 7.
Captain Hook	Finaliza el torneo 25.
Cyclops	Completa los retos 30-40.
Donkey	Acaba el torneo 7.
G-dome	Termina los retos 10-15.
Huli N' Puli Wolf	Finaliza el torneo 20.
Humpty Dumpty	Acaba el bonus 4.
Luna	Termina los retos 20-30.
Quasimodo	Acaba el torneo 3.
Robin Hood	Completa el torneo 13.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR NINTENDO GAMECUBE

Activa las opciones ocultas

Secreto	¿Cómo activar?
Todos los cheats	Completa el juego en la mayor dificultad.
Reel de animación	Se activa desde el inicio.
Artwork	Se activa desde el inicio.
Making of 1	Completa todos los niveles de Rusia.
Making of 2	Completa todos los niveles británicos.
Making of 3	Acaba todos los niveles americanos.
Big Heads	Termina el juego en el modo fácil.
Big n Small	Finaliza el juego en el modo difícil.
Dead Eye	Acaba el juego en el modo medio.
Head Shots	Termina el juego en el modo fácil.
Ricochet	Completa el juego en el modo fácil.
Ricochet (All)	Acaba el juego en el modo fácil.
Shrink Shot	Completa el juego en el modo medio.



**AQUÍ ES
CUANDO
DESCUBRES
QUIÉN ES
EL MÁS
LISTO.**



Tú puedes apantallar a tu familia
y amigos con Big Brain Academy.[™]
Compíte para averiguar quién
tiene el cerebro más pesado.
Cuando te des cuenta de que
es el tuyo, párate el cuello.
Esto sólo pasa en el
Nintendo DS.



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB

© 2005 - 2006
TM y el logo

NINTENDO DS[™]

Nuestra Portada

New **SUPER**
MARIO BROS.®

© 2006 Nintendo



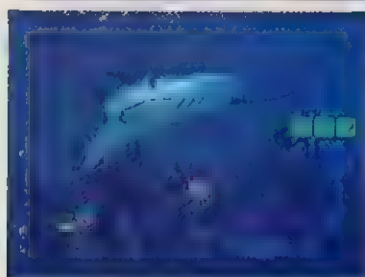
¡Lo retro y lo actual se conjugan a la perfección en este nuevo título que pretende cautivar a los poseedores del Nintendo DS!

Nintendo dio el banderazo de salida para el DS con una recreación del hit de 1996, **Super Mario 64**, sorprendiendo a los fans por lo bien que fue adaptado, y más aún, cuando se incrementaron estrellas y numerosos minijuegos que te hacían prender la consola en cualquier momento libre que tenías. Algunos meses después, la compañía japonesa nos deleitó con **Mario Kart DS**, el primer título en estrenar la nueva "autopista" Wi-Fi; por último, reunió a los hermanos para vivir una experiencia de locura en **Partners in Time**. Pero el fontanero no había entrado en acción desde entonces, por lo que Nintendo le preparó una nueva tarea que conjugaría de manera perfecta tanto lo retro como lo contemporáneo, una mezcla exquisita que te mostrará diferentes etapas de sus aventuras, aderezadas con gráficos y modelos tridimensionales.

20 años después, Mario vuelve a conquistar los juegos en side scrolling

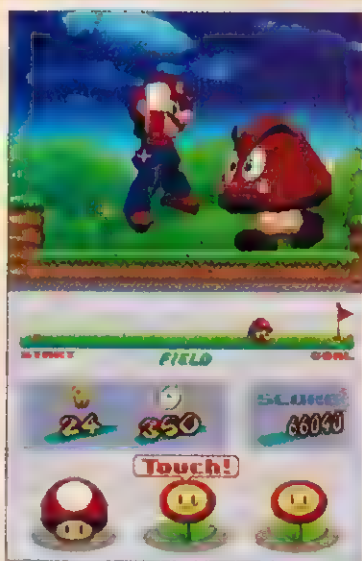
Quién no recuerda las primeras aventuras de Mario, cuando atravesaba numerosas tuberías para cruzar de un mundo a otro, saltaba para destruir bloques de los que surgían todo tipo de hongos, monedas o flores que elevaban su poder, terribles monstruos que le acechaban en la profundidad de las aguas o los coloridos parajes del reino de los hongos, a cual debías proteger de las garras de Bowser y su séquito de aliados. Veinte años después, cuando la tecnología ha avanzado a pasos agigantados y el concepto 3D se ha generalizado casi en la totalidad de juegos, Nintendo echa una ojeada y envía a los hermanos Mario a vivir una aventura en los terrenos de la "vieja escuela". **New Super Mario Bros.** es un título novedoso que incluye los movimientos y poderes clásicos del primer juego de NES y agrega otros que aparecieron en **Super Mario 64**, como por ejemplo, la facultad para trepar paredes (al brincar de un punto a otro) o realizar saltos especiales para después aplastar a sus enemigos y demás.

El día de San Valentín esta por celebrarse, todo el mundo está en la alegría por que este año... Peach es la princesa... Mario... hermano... Lento... mandan... la... Koopas y... hijo, quienes son... del reciente rapto de la rubia princesa heredera al trono del reino de los hongos. No sabemos si fue un represión, porque la última vez ella le propinó una golpiza con su paraguas, o si hay otros planes que este incidente es que entra en la aventura con nosotros y descubre esta impresionante misión de los hermanos Mario.



Los vistosos efectos marinos que vimos en el Nintendo 64 estarán presentes en esta nueva aventura de los plomeros italianos.

Claro está que no todo se trata del pasado. Nintendo incluyó escenarios totalmente nuevos que combinan muy bien los elementos de esta popular saga; por ejemplo, hay un nivel donde encuentras unas plataformas rojas custodiadas por un Spiny (una pequeña tortuga anaranjada con picos en su caparazón), a quien puedes golpear para que se oculte en éste, lo cual hace clara referencia al juego **Mario Bros.** de Arcadia (1983) y que recientemente fue incluido en las versiones de **Super Mario Advance**; también los *items* fueron actualizados. La flor de fuego sigue causando el mismo efecto al cambiar el color de tu vestimenta y darte la habilidad de lanzar esferas de fuego para aniquilar a cualquier enemigo. El hongo con manchas rojas aumentará tu tamaño al doble, pero si crees que no es suficiente, ya existe un hongo turbo-cargado que te hará crecer descomunadamente, volviéndote prácticamente imparable; pero si optas por el hongo azul, te volverás un mini-Mario (¿serán más referencias a Alicia en el País de las Maravillas?), útil para cruzar los espacios pequeños.



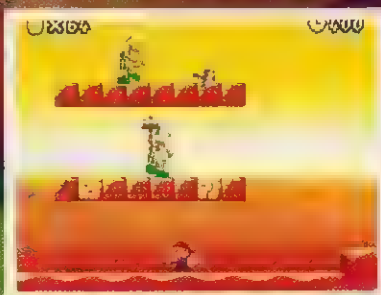
Mario vivirá una pelea contra los enormes enemigos que encuentre a su paso... mira, ¡hasta parece que hizo un **Sho-ryu-ken**!



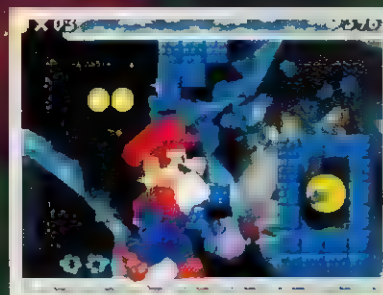
Explora los escenarios extraídos de diversos títulos del universo de **Mario Bros.** y revívelos al usar las nuevas habilidades.

Nuevos poderes para Super Mario

¿Recuerdas como Mario (N64) usaba los caparzones para transportarse o atacar? Pues aquí ya domina esa técnica y podrá tomar las conchas azules para volverse un lerozo combatiente, o mejor aún, se esconderá en el caparazón para luego correr con todas sus fuerzas y destruir cualquier obstáculo —animado o inanimado— que se interponga en su paso. Si no tienes accesorios a la mano, usa tus habilidades personales y elimina a tus enemigos de un zentón. **¡Salta y presiona abajo en el D Pad para ir a niveles ocultos!**



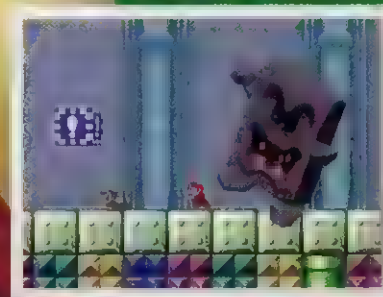
¡Machetea los enemigos porque los Hammer tiene múltiples martillos para destruir tu camino hacia Bowser.



No importa si las paredes están hechas de ladrillos: el poder del Hammer hace que Mario las pueda destruir sin temor a ser dañado.



Esa vieja técnica de brincar entre dos paredes te será útil a los hermanos Mario para descubrir nuevos caminos o lugares secretos.



¡Espera! ¿Qué pasa si el Hammer no funciona? ¡Espera! ¿Qué pasa si el Hammer no funciona?

¿Por qué me sirve el Stylus?

Como es un título basado en el original de hace dos décadas, aquí se prefirió mantener el concepto de controlar al bigotón con el D Pad y los botones; no obstante, el Stylus te sirve para algunas funciones como elegir un ítem de los que tienes en tu inventario o controlar opciones de los menús principales. Sin embargo, lo que vuelve más visual a este título, es la coordinación de ambas pantallas; por ejemplo, cuando entras a un tubo (en la pantalla superior), descendes y llegas al fondo en la pantalla táctil, dando un efecto de continuidad que no se había visto en la saga original. Otro punto que nos agradó mucho es el hecho de que ahora puedes usar los tubos como cañones para impulsarte y atravesar los cielos por unos instantes, casi de la misma forma en que lo hacías en Super Mario Bros 3 con el Tanooki Suit.



Si encuentras algún *item* (hongo, flor, etc.), tómalo, automáticamente se irá a tu inventario y podrás usarlo cuando quieras. Éstos se almacenarán en la pantalla táctil y podrás guardar hasta tres de ellos.

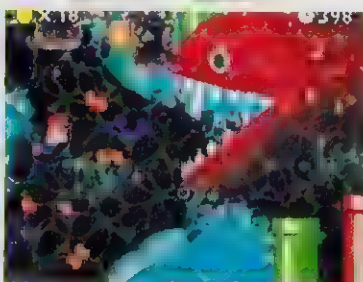
Algunos de los escenarios te parecerán conocidos, puesto que se han tomado referencias extraídas de los diferentes mundos visitados por el héroe del overall rojo —junto con su hermano—, como los niveles acuáticos de Super Mario 64, los vastos desiertos de Super Mario Bros 3 o los tétricos castillos de Super Mario World.



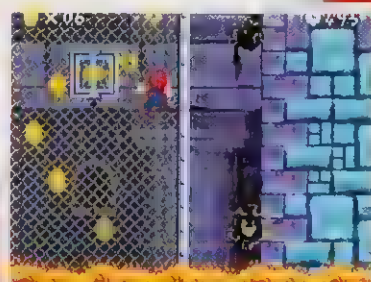
Enfrenta los ocho diferentes escenarios que van desde planicies, desiertos, bosques, montañas, zonas con nieve, aéreas o acuáticas y, por supuesto, el majestuoso castillo de Bowser.



El mundo 2 está formado por enormes dunas, mientras que en el 4 te enfrentarás a un pantano donde cabalgarás sobre la espalda de un dinosaurio para revivir viejos tiempos. En el quinto mundo, el hielo y la nieve que caen de la copa de los árboles serán tus enemigos, sin mencionar que también deberás sobrevivir a explosiones volcánicas, bombardeos y plantas piraña, o las enormes balas. Realmente Nintendo se basó más en **Super Mario Bros. 3** para esta edición; lo notamos incluso en la pantalla del mapa del que eres libre para explorar y así encontrar rutas alternas (como en **Super Mario World**). Explora bien cada escenario, porque hay tres monedas escondidas que te servirán para obtener los extras del juego, como la casa de un hongo que te provee de vidas o *ítems* extras.



¿Recuerdas a estos animales? Los piánses que su boca es la entrada a un nivel secreto; mejor aléjate de ellos antes de que sea tarde.

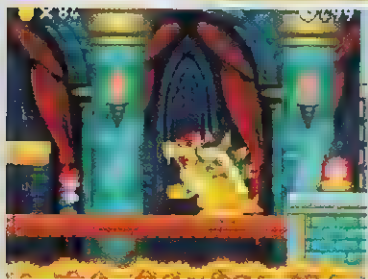


¿Recuerdas nos reímos con el título. Aquí vemos un fiel tributo a **Super Mario World**. ¿Qué otras cosas nos estarán esperando?

80 niveles son: ¡mucho diversión!

Son aproximadamente 80 escenarios en los que pondrás a prueba tu potencial como héroe del legendario Mushroom Kingdom. Tu misión te llevará a pelear contra numerosos aliados del ejército de Bowser, como los **Fuzzy Beetles**, **Cheep-Cheeps**, **Koopa Paratroopas**, **Bullet Bills**, **Bob-ombs**, **Whomps** y claro, el famoso enemigo que vuela sobre su nube —y no es **Goku**: **Lakitu**. Obvio que en estos años, Bowser ha conseguido nuevos adeptos, entre ellos destacan las terribles arañas que te sorprenderán con su telaraña, o los demonios capaces de derribar las paredes; también te enfrentarás a la real fuerza aérea de cuervos bombarderos... en fin, todo un folclore que jamás se había visto en una sola aventura. ¿Preocupado? ¡Eso no es nada! Falta que conozcas a los meros, meros, los jefes de escena. Uno de ellos es el hijo de Bowser, que está dispuesto a medirse con los fontaneros, pero no sin antes combatir a **Gombas** gigantes, gusanos zombis o plantas piraña voladoras. Un nuevo reto, un nuevo estilo... y sobre todo, mucha diversión te espera en **New Super Mario Bros.**

Manteniendo la gran tradición de **Super Mario Bros.**, el juego ofrece un ambiente equilibrado al combinar los escenarios bidimensionales en los fondos y efectos tridimensionales en los personajes, *ítems* y otros elementos del juego.



¡Ahora sí, Bowser! Espero que lo que encuentres adelante, no sea un hongo con un letrero diciendo que me equivoqué de castillo...



Diversión, innovación y mucha creatividad es la mezcla que nos ofrece Nintendo para **New Super Mario Bros.**

JUEGO DE CARTAS DE ESTRATEGIA

Mitos y Leyendas

El Juego Nº1 del Reino



La eterna batalla del inmortal.

www.myl.com.mx

GALERIA

Nuestros artistas se han puesto las pilas y nos han hecho favor de enviarnos muchos sobres con sus dibujos basados en sus personajes favoritos del maravilloso mundo de los videojuegos, como Mario, Zelda, Yoshi e inclusive el legendario Little Mack. En esta ocasión les vamos a mostrar una gama de trabajos muy buenos que hemos recibido. No esperes más y también haznos llegar tus trazos para compartirlos con los demás lectores de nuestra revista.

ARTE DEL MES

Javier Olivares Morales • Cd. Reynosa, Tamaulipas

Este excelente dibujo de **Adeleine** nos sorprendió por su gran manejo de los colores. No solamente está iluminado, sino que incluso nuestro amigo Javier empleó de una manera tan impresionante sus herramientas de dibujo, ¡que hasta parecen texturas! No dejes de enviarnos más obras de arte como ésta.

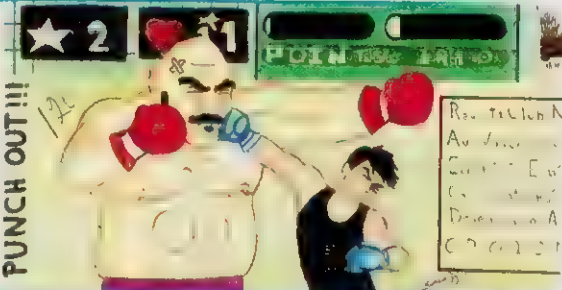
Revista CLUB NINTENDO
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Segundo piso
Col. Santa Fe, Delegación Alvaro
Obregón C. P. 01210, México D.F.



Francisco Efraín Guzmán U.
Tijuana, B.C.



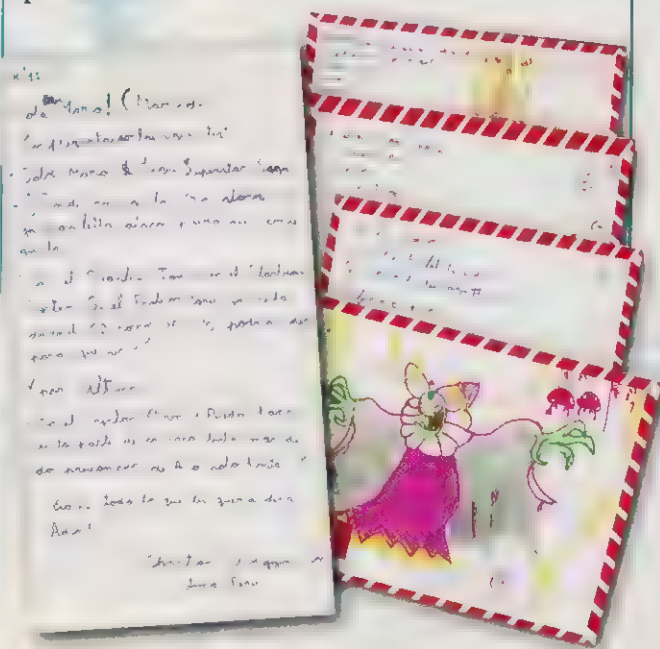
Emmanuel Armas Esqueda
México, D.F.



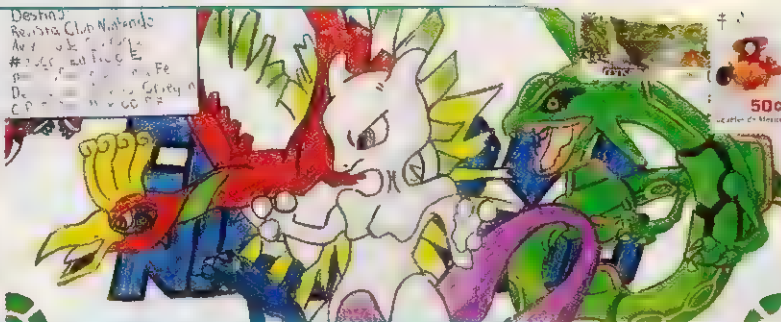
Christian O'Higgins Horna

Lima, Perú

Nuestro cuate Christian quiso ser original y nos mandó su carta dentro de cuatro sobres diferentes, curioso, ¿no? Si eres igual de ingenioso, mándanos tus ideas y aquí las publicaremos.



Yoshio Emmanuel Romero
Coacalco, Edo. de Méx.



Oscar G. Álvarez del Castillo
Reynosa, Tamaulipas



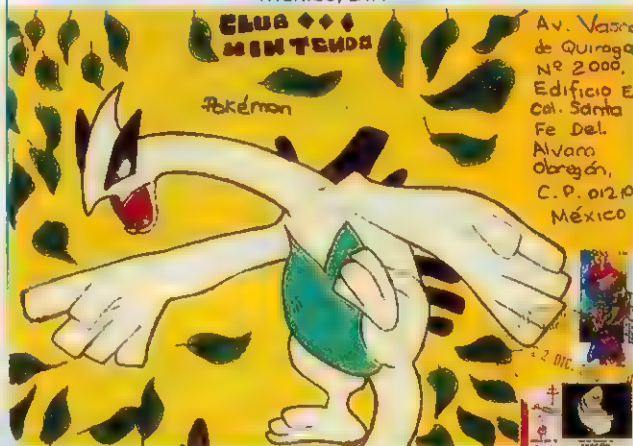
Alberto Josué Ponce B.
Quetzaltenango, Guatemala



Manuel Eduardo Villalobos Acuña
San Fernando, Chile



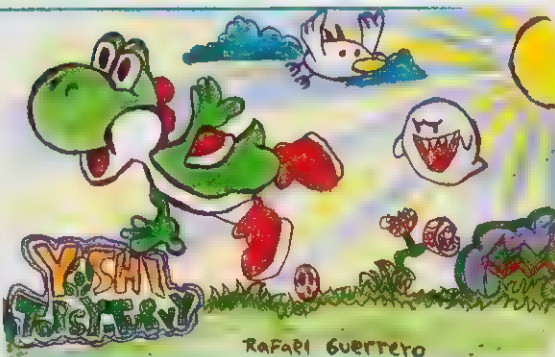
Martha Rocío Vázquez Ruiz
México, D.F.



Xavier Quetzalcóatl Contreras Castillo
México, D.F.



Rafael Guerrero González
Mérida, Yucatán



creatividad y la imaginación juegan



SUPER MARIO STRIKERS

WorldGames / Club Nintendo

TORNEO



Nace una nueva alianza en busca de nuevos espacios para eventos

El Club Nintendo, la organización que gestiona el programa de recompensas para los miembros de la franquicia de Nintendo, ha anunciado una nueva alianza con WorldGames, una de las principales organizaciones de eventos de videojuegos en España. Esta colaboración permitirá que los miembros del Club Nintendo disfruten de descuentos y acceso prioritario a los eventos de WorldGames, así como de otros beneficios exclusivos.

WorldGames es una organización sin ánimo de lucro que organiza eventos de videojuegos de gran escala en España, como el WorldGames Cup, el WorldGames Open y el WorldGames Masters. Estos eventos atraen a miles de jugadores y espectadores, convirtiéndose en uno de los eventos más importantes del sector de los videojuegos en el país.



¡Nada mejor que un torneo de fútbol en esta época pambolera! Los partidos estuvieron muy reñidos; muchos de los asistentes son unos expertos en Super Mario Strikers.





Las mujeres también tuvieron participación en el torneo; una de ellas quedó cerca de la última ronda. La final estuvo muy reñida; el marcador fue 3-2, y la diferencia llegó a los 5 segundos del final.



Los ganadores del torneo WorldGames Club Nintendo fueron los siguientes:



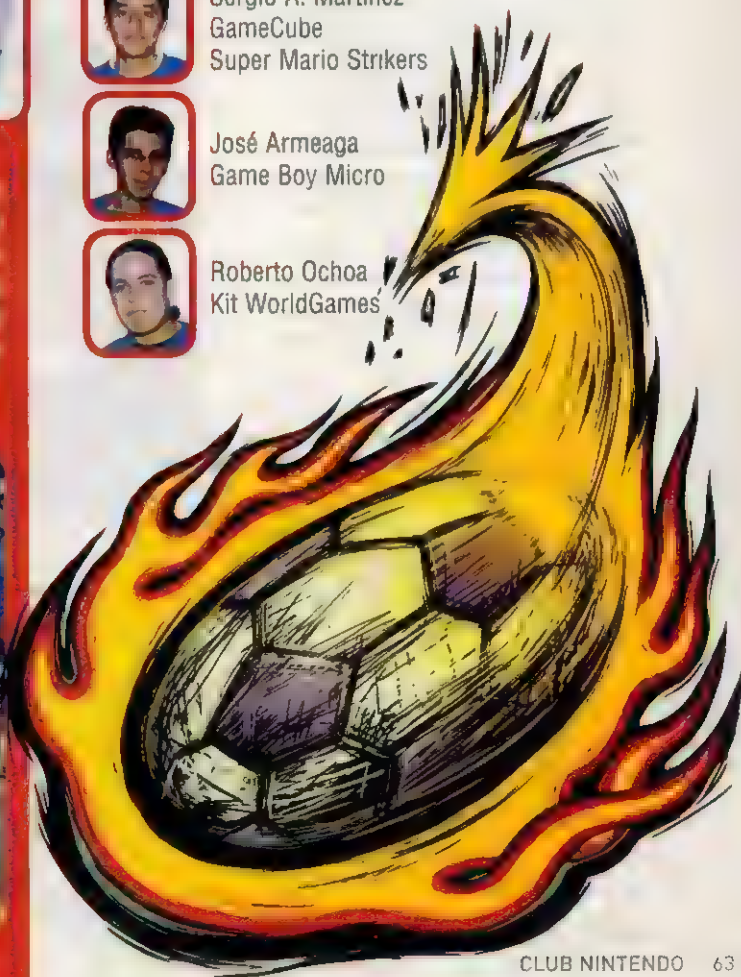
Sergio A. Martínez
GameCube
Super Mario Strikers



José Armeaga
Game Boy Micro



Roberto Ochoa
Kit WorldGames



EL MUNDO PERDIDO

Taito y el aclamado animador Yoshiharu Sato llevan el control táctil a un nuevo mundo con **Lost Magic**, el primer gran juego de fantasía para Nintendo DS.

Por Andy Myers

Probablemente no habrás escuchado nada acerca de **Lost Magic**, y si lo has hecho, tal vez no conozcas mucho al respecto. El título próximo a salir (el cual es distribuido en nuestro continente por Ubisoft) no tiene relación con ninguna franquicia establecida, ni personajes reconocibles. También es un juego difícil de catalogar; mezcla elementos de fantasía, RPG y estrategia en tiempo real con técnicas y *gameplay* completamente nuevo, que involucran la pantalla táctil del NDS y las capacidades Wi-Fi. **Lost Magic** puede no parecer tan interesante como otros títulos actuales, pero tiene mucho que ofrecer tanto a los fans de los RPG como a los propietarios de un NDS, especialmente para quienes buscan algo diferente. Acompáñanos en esta aventura para explorar los primeros capítulos y ver qué hay detrás del juego con el productor del mismo y su director.



©TAITO Corp 2005, 2006



“Traté de hacer a Isaac un chico normal, en lugar de un héroe apantallador...”

—Yoshiharu Sato, director de Arte.



La tierra de los perdidos

Lost Magic toma lugar en una tierra gobernada por la magia, en donde siete varas controlan el destino de la gente. Las varas han estado desde hace mucho bajo la protección de siete sabios hasta que recientemente, cuando **Seneka Windell**, la más bella de los sabios y protectora de la *Wand of Balance*, comenzó a usar sus poderes para el mal, apoderándose de las otras varas para sí misma. Por un giro del destino, la *Wand of Light* llega a manos del protagonista del juego: un joven e inexperto mago llamado **Isaac**. Su aventura se extiende a seis emocionantes capítulos, llevándolo a él y a su compañera de viaje, **Trista**, a una jornada para aprender los secretos de la vara y su importancia en el balance del mundo.

Una de las mejores características de **Lost Magic** es la lista de personajes, concebidos por el director de Arte, Yoshiharu Sato. Los diseños tan meticulosos de Sato se pueden apreciar en cada aspecto del juego, principalmente en **Isaac**. “Fue difícil para mí expresar la delicada personalidad de **Isaac** como un chico normal en el diseño del personaje,” nos explica Sato. “Traté de hacer a **Isaac** un chico normal, en lugar de un héroe apantallador porque deseaba que los jugadores se sintieran cercanos a él y juzgaran las situaciones de la historia de una manera más personal...”, agrega. Durante la historia de **Isaac**, él conocerá una amplia variedad de personajes desde una criatura con forma de ave llamada **Parakeru**, hasta un viejo sabio gruñón conocido como el **Master of the Curtain Mist**. Aunque el diálogo entre personas no está apoyado por cinemas, el toque de Sato puede notarse en cada encuentro, siendo cada personalidad distinta. **Isaac** cobra vida a través del sistema de luz y sombra, en donde puedes tomar decisiones que lo convertirán en una buena -o mala- persona. El productor del juego, Osamu Inoue, afirma: “Confiamos en que el arte del Sr. Sato enfatizará el concepto de luz y sombra en la historia.”

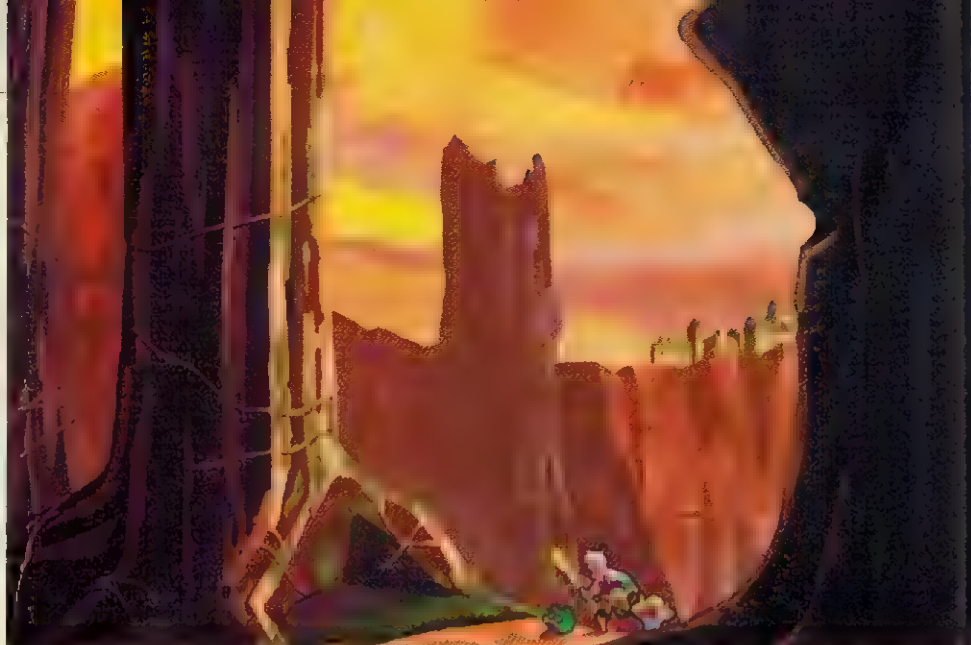
El sistema táctil

Una buena historia es sólo parte de lo que hace valer a un RPG —la calidad del *gameplay* puede cambiar toda la experiencia del juego.

Lost Magic tiene a su favor una herramienta que otros RPG no poseen: la pantalla táctil. El sistema de batalla está desarrollado a partir de este control sensible al tacto, desde cómo muevas a tus personajes, hasta atacar a tus enemigos. Para mover a tus aliados en el mapa, tocas a los personajes y su destino con el *Stylus*, muy al estilo de un juego de estrategia común de PC. Además puedes mover el *Stylus* como si fuera un *mouse* para seleccionar a varios personajes a la vez.

Es el concepto tan simple del uso de los hechizos que lo separa realmente de otros RPG. Básicamente, el *Stylus* del NDS es tu vara mágica, y debes moverla en patrones (conocidos en el juego como **Runes**) para emplear una magia. "Uno de los miembros de nuestro equipo jugaba mucho los RPG y quería que creáramos un sistema donde los personajes usaran hechizos de una forma más envolvente," dice Inoue. "Pensamos que el *Stylus* del NDS era ideal para ello."

A diferencia de un RPG tradicional, todo toma lugar en tiempo real, de manera que debes elegir tus hechizos rápidamente para triunfar. Para lograrlo, debes presionar y mantener el botón L (o R, dependiendo si eres diestro o zurdo) para hacer aparecer el círculo de las **Runes** y dibujar una de las 18 formas de hechizo. Algunas son más complejas que otras, y requerirán de mucha práctica; mientras más rápido y mejor las dibujes, más poderosa será la magia. "Consideramos el sistema de las **Runes** una de las características más importantes del juego," continúa Inoue. "No exagero al decir que desarrolla-



“Consideramos el sistema de las Runes una de las características más importantes del juego. No exagero al decir que desarrollamos Lost Magic para este sistema.”

—Osamu Inoue, productor.

mos **Lost Magic** para este sistema." Hay seis tipos de **Runes** en **Lost Magic**: fuego, viento, agua, tierra, oscuridad y luz. Mientras más hechizos hagas de la misma categoría más subirá **Isaac** de nivel en este tipo en especial. Si te acomodas más con los hechizos de fuego, por ejemplo, **Isaac** se volverá más poderoso en la magia de fuego que en las demás categorías.

Conforme vayas progresando en el juego, el sistema de magia será más complejo; tú comenzarás con combinaciones conocidas como **Duo Runes** y **Trio Runes**. Los hechizos de una sola Rune normalmente dañan a los oponentes, crean barreras y curan a tu equipo. Al combinar las **Runes** puedes crear magias más complicadas que incrementarán la puntería de tu personaje e inclusive hagan que los enemigos se cambien de bando durante la batalla.

Equipo de monstruos

Las **Runes** oscuras son más difíciles de dominar, porque tienen otro propósito que las demás: éstas permiten a **Isaac** capturar monstruos enemigos y domarlos. Una vez que un enemigo esté en tu posesión, puedes crear un equipo para llevarlo a las batallas. Los monstruos suben de nivel individualmente conforme los vayas usando. Hay más de 60 de ellos en el juego, cada uno con distintos poderes, debilidades y habilidades especiales como volar o atacar de lejos. Aunque todos los monstruos son capturables durante una batalla, algunos son más sencil-

los de poseer que otros. Al igual que en otros RPG donde atrapas criaturas, debes debilitarlos sin derrotarlos para tener oportunidad de obtenerlos. Al intentarlo, ciertos aspectos afectan el resultado; como la experiencia de **Isaac**, el qué tan fuerte es el oponente, y la ejecución del hechizo con la **Rune** oscura. Mientras más experimentado se vuelva el héroe, mayor número de monstruos tendrá bajo su control, lo cual te dará mejores opciones para crear buenos equipos.



“Tenemos que asegurarnos de que la historia y el diseño del arte coincidan con el sistema de juego. Esa es la mayor diferencia entre proyectos, creo yo.” —Yoshiharu Sato.



Magia mundial

El beneficio de aprender nuevos hechizos, ganar experiencia y crear un equipo poderoso de monstruos va más allá de dominar el modo de un solo jugador. **Lost Magic** contiene un gran modo para varias personas en donde puedes retar a otros equipos con el sistema inalámbrico -el cual requerirá de que cada quien tenga su tarjeta de **Lost Magic**, o vía Nintendo Wi-Fi Connection. Las capacidades Wi-Fi de **Lost Magic** son similares en concepto a las de **Mario Kart DS**; puedes pelear contra alguien de tu lista de amigos, o buscar a un oponente de cualquier parte del mundo. Y en caso de que tu equipo no tenga la suficiente experiencia para una batalla al azar, puedes elegir uno de los equipos programados para participar, o buscar a un rival de nivel similar al tuyo.

El modo Wi-Fi, junto con el sistema único de batalla, y el estilo de arte, hacen a **Lost Magic** un RPG como ningún otro. Viendo cómo se emplea el concepto de los hechizos con el NDS, seguramente te preguntarás cómo podría adaptarse al Revolution. “No tenemos planes para una secuela todavía, y claro que nos gustaría seguir con el proyecto,” afirma Inoue. “Estaremos pendientes de las opiniones de los videojugadores acerca de cómo se sienten con el sistema de **Lost Magic**, incluyendo las batallas en Wi-Fi entre Japón y otros países.” No importando si **Lost Magic** es un título único, o el comienzo de una nueva franquicia; es grandioso ver a los desarrolladores explorar nuevas ideas en lugar de sentarse en sus laureles.



Yoshiharu Sato: genio trabajando

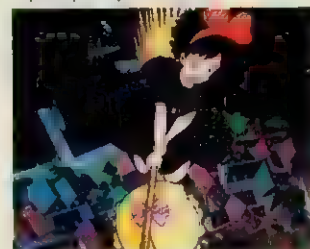
Los fans del anime encontrarán el estilo de arte de **Lost Magic** muy familiar. Esto es porque Yoshiharu Sato, el director de Arte del juego, también estuvo detrás de películas famosas con el estudio de renombre mundial, Studio Ghibli. El estilo de Sato es visible en todos sus trabajos, sean cintas o videojuegos. “Tenemos que asegurarnos de que la historia y el diseño de arte coincidan con el sistema de juego,” dice Sato. “Esa es la mayor diferencia entre proyectos, creo yo.”

• My Neighbor Totoro

(1988, Cine) - Director de animación.

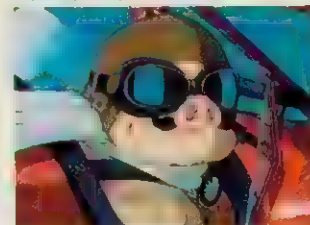
• Kiki's Delivery Service

(1989, Cine) Animador.



• Porco Rosso

(1992, Cine) - Animador.



• The Dog of Flanders

(1997, Cine) - Director de animación.

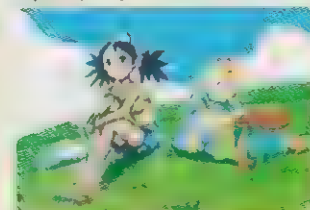
• The Cat Returns

(2002, Cine) - Animador.

• Magic Pengel:

The Quest for Color

(2003, PS2) - Director de Arte.



• Graffiti Kingdom

(2005, PS2) - Director de Arte.

• Lost Magic

(2006, DS) - Director de Arte.

RAMPAGE

TOTAL DESTRUCTION

¡LOS MONSTRUOS ESTÁN DE REGRESO!

P

¡Los monstruos están de regreso! En Rampage: Total Destruction, los monstruos más famosos de la historia de los videojuegos vuelven a causar estragos en las ciudades. Esta vez, los monstruos más famosos de la historia de los videojuegos vuelven a causar estragos en las ciudades. Esta vez, los monstruos más famosos de la historia de los videojuegos vuelven a causar estragos en las ciudades.



¡Más personajes que nunca!

Los veteranos de la destrucción, George, Lizzy y Ralph vuelven a sembrar el terror entre los habitantes de las ciudades; pero no vienen solos: 27 monstruos nuevos llegarán a causar estragos entre los desafortunados edificios. No todos los personajes estarán disponibles al principio; de tu habilidad depende ir encontrando y habilitando a cada uno de los titanes secretos. Cada uno de ellos tiene su propia personalidad y está muy bien detallado con gráficos muy vistosos y animaciones fluidas que los hacen ver muy reales.



Compañía: Midway.
Desarrollador: Pipeworks Software.
Categoría: Acción • Jugadores: 1-4



Lo bueno perdura

Al igual que en juegos anteriores, en **Rampage: Total Destruction** se mantiene el *gameplay* básico de derribar edificios verticalmente, tal y como estamos acostumbrados. Obviamente hay muchos elementos nuevos, como la incursión del modo en 3D; pero no te preocupes, se trata de la evolución del concepto, pues lo mejoraron e hicieron mucho más dinámico que nunca, inclusive más emocionante que la versión de N64.



¡Bonus!

Por si fuera poco, itambién se incluyen versiones de Arcadia de **Rampage** y **Rampage World Tour** en este mismo disco de GCN! Si no tuviste oportunidad de jugarlos en su momento, ahora podrás hacerlo sin problemas. Este tipo de extras le dan un valor agregado a cualquier título, y los hacen todavía más recomendables de lo que son; si eres un fan de la serie, no puedes dejar pasar la oportunidad de tener tres **Rampages** por el precio de uno.



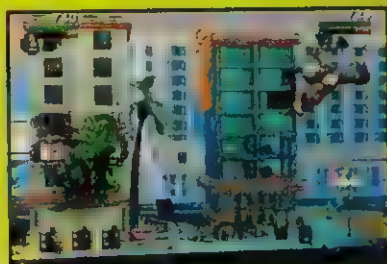
Más poder que nunca

Los monstruos en **Rampage: Total Destruction** son muy fuertes, pero además pueden conseguir los *power-ups* para mejorar sus habilidades de gran manera. Con ayuda de estos *ítems*, el curso de los enfrentamientos puede cambiar radicalmente; pero debes buscar muy bien en los escenarios para poder tener esta ventaja sobre tus oponentes; ten en mente que el primero en localizarlos será quien haga uso de ellos, por lo que tendrá más poder a su favor.



Invita a otros monstruos a la diversión

No hay nada mejor para disfrutar un juego que compartir la emoción con tus hermanos o amigos; si piensas que ocasionar destrozos en la ciudad es divertido, ¡espera a vivir la intensidad de la destrucción con cuatro monstruos en pantalla! No podemos dejar de comparar a **Rampage: Total Destruction** con **Godzilla: Destroy All Monsters Melee**; pero la diferencia entre ambos es simple: la temática del título del rey de los monstruos es más seria, y en **Rampage** se suscitarán situaciones graciosas, esti-



lo característico de la serie. Ambos son espectaculares y en gustos se rompen géneros, pero indudablemente TD es más recomendable para echar relajo en la reta con los cuates por su comicidad.

Escenarios en 3D

Con esta nueva manera de jugar, podrás moverte con mayor soltura y facilidad que nunca en las ciudades. De tu exploración depende encontrar nuevos personajes y *power-ups* para convertirte en el mejor de los monstruos. Lo mejor de todo es el realismo de cada escenario, pues virtualmente cada edificio, cosa, elemento o vehículo en pantalla puede ser dañado, roto o totalmente destruido de manera espectacular. La forma más común para lograr esto es golpear una casa —por ejemplo—, pero también al pelear contra los demás oponentes podrás lanzarlos o tirarlos sobre la edificación para ocasionar más destrozos y, de paso, librarte de tus enemigos.



¿Cuál elegir?

En los primeros títulos de Rampage sólo escogías entre George, Lizzie y Ralph; pero con la gran gama de personajes de Total Destruction, podrás elegir a un personaje que vaya más acorde con tus gustos; hay ciclopes, toros, calamares, tiburones y muchos otros seres gigantes más. Cada uno de los monstruos tiene su "encanto" y forma de atacar, pero son técnicamente lo mismo en la forma de controlarlos; para mantener un balance justo, no existe uno que sea invencible; ganar dependerá de tu habilidad y dominio del juego.

¡Que empiece la destrucción!

Hay títulos buenisimos, pero a falta de opciones *multiplayer* o de ser demasiado largos y complejos, dejas de jugarlos irremediamente —al menos por un rato—. Este no es el caso de los competitivos como Rampage: Total Destruction, pues podrás divertirte por horas tú solo, o combatir contra tus cuates los fines de semana sin que se vuelva tedioso o aburrido. No importa si nunca has probado un Rampage antes, es muy sencillo de aprender; aunque dominar a tus oponentes resulte más complejo de lo que creías. No esperes más y júégalo para que veas a qué nos referimos.



El elegir más monstruos es de lo mejor del título, ya que supera el replay value del mismo.



Muy recomendable

El cambiar la perspectiva tradicional en 2D del juego a 3D da pauta a pensar en un cambio radical en el *gameplay*, o una pérdida de elementos a los acostumbrados en la serie (como fue el caso de Earthworm Jim 64); afortunadamente este no fue el caso y los fans de Rampage podremos divertirnos en esta nueva manera de jugar sin dejar de sentirnos cómodos. Gracias al poder y capacidades del sistema, tenemos la oportunidad de jugar con los cuatro personajes simultáneamente sin que esto afecte en lo más mínimo la acción en pantalla. El estilo de jugarlo lo hace distinto a muchos títulos *multiplayer* favoritos como Super Smash Bros. Melee, uniéndose a las opciones básicas para las reuniones de amigos.



RANKING

1 10



Crow 7.5

Algo es cierto: Midway se ha superado en la franquicia de Rampage para no hacerlo tan aburrido. Recuerdo cuando me llegó un prototipo de la versión de N64 y pasé horas jugando, avanzando niveles, y los escenarios eran idénticos... demasiado monótono para mi gusto; pero con Total Destruction se nota un cambio positivo; los escenarios tridimensionales te dan mejor rango de acción y si a eso le agregas la batalla entre cuatro jugadores, entonces se transforma en un título dedicado a echar reloj y pasarte un buen rato. No esperes mucho en cuanto a gráficos, audio y efectos... mejor disfruta la diversión masiva.



Master 8.0

Este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido, y que la mayoría tal vez ni conozca; pero lo cierto es que ya tiene una larga trayectoria que inició en Arcadia, y desde ese entonces nos viene divirtiéndolo con una sencilla fórmula: destruir lo que se nos ponga enfrente. De lo mejor para esta versión es que ya no te deberás conformar con sólo elegir tres monstruos, ya que ahora tu margen se ampliará a 27, y por si se te hiciera poco, toda la diversión que te dará la demolición viene para cuatro jugadores simultáneos, en exclusiva para la versión de Cuba.



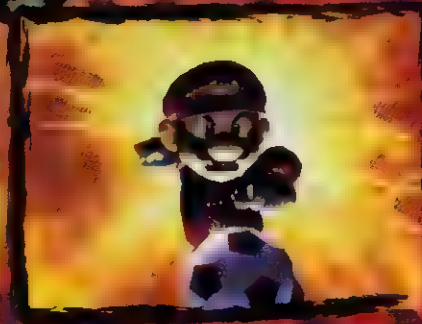
Panteón 10

Siendo un gran fan de Godzilla y los demás monstruos gigantes, siempre me han gustado los juegos en donde controlas a estas imponentes bestias, y destruyes ciudades y peleas contra los demás en épicas batallas, como los King of the Monsters, y por supuesto, Rampage. A pesar de que me han gustado muchísimo todas las versiones, Total Destruction es la mejor de todas; tiene más emoción y diversión que las anteriores, además de que puedes jugar contra otros tres amigos en el intenso *multiplayer*. Y por si fuera poco, contiene dos versiones legendarias de Arcadia. ¡No te la puedes perder!

NINTENDO
GAMECUBE

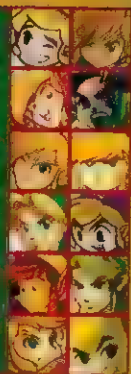
GOAL!

SUPER MARIO STRIKERS



THE LEGEND OF ZELDA[®] 20 años

Hoy en día ya veinte años desde la primera vez que emprendimos la *Master Sword*; veinte años desde que conocimos Hyrule; veinte años de compartir aventuras con un personaje que llevamos en el corazón: Link. *The Legend of Zelda* es una de las sagas más importantes del mundo de los videojuegos, y en este 2000 cumple los veinte años. Recordamos que al igual que nosotros, muchos recuerdos increíbles con estos juegos, por lo que en esta fecha tan especial lo invitamos a que disfrute nuevamente esa experiencia. ¡Móvete de viaje unido especial dedicado a *The Legend of Zelda*!



ISTORIA, PERO SÓLO UNA ES LEYENDA

The Legend of Zelda

Sistema: NES

Fecha: Julio 1987

A mediados de la década de los años 80, la mayoría de los juegos se concentraban en la acción, y difícilmente se encontraban otros géneros; quizá algunos de deportes, pero nada más. Fue entonces cuando Shigeru Miyamoto, el genio más grande de esta industria, diseñó un juego que se volvería rápidamente un referente: *The Legend of Zelda*. En dicho título, tomábamos el papel de Link, un joven que debía enfrentarse al malvado Ganon para

liberar a la princesa de Hyrule, *Zelda*. Tanto la historia como el diseño de personajes eran excelentes, y la única duda que existía en aquel entonces era en cuanto al *gameplay*, ya que era muy distinto a lo acostumbrado hasta entonces.

El instinto de videojugador (que a recientes fechas se ha perdido un poco), sin dudas en muchos de nosotros se despertó gracias a *Zelda*, y es que lo que ahora parece tan lógico como prender unos pebeteros cuando los ves apagados, en 1987 no lo era tanto. Cada que resolvías un acertijo, te

daba una satisfacción especial, ya que representaba el trabajo de horas de investigación, y hasta en algunos casos, de días enteros. Lo bueno es que para que no perdieras tus logros, incluía una batería interna. Fue de los primeros en implementar esta opción para olvidarte de los molestos *passwords*.

Para muchos es el *Zelda* más difícil de todos; para otros, de los más cortos, pero en lo que todo mundo está de acuerdo es en que es un clásico, una aventura única, diferente, llena de magia... y lo mejor es que es tan sólo el principio.



INTELIGENCIA CONTRA FUERZA

A diferencia de cualquier juego en aquellos tiempos, para avanzar en *Zelda* debías usar tu inteligencia más que tu habilidad, es decir, si veías una pared impidiéndote el paso, lo primero que se te venía a la mente era derrumbarla a golpes, ¿no? Pero en *Zelda* esto no era así: tenías que ver a tu alrededor, buscar otro medio para abrirla, que podía ser un *switch* oculto por ejemplo. Lo anterior daba pauta a que este título lo pudiera jugar cualquier persona, no importando que no fuera tan hábil con el control, ya que lo importante es que pensara, que no se cerrara a las posibilidades, que fuera contra las reglas.

Zelda II

The Adventure of Link

Sistema: NES

Fecha: diciembre 1985

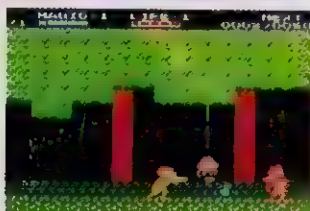
The Legend of Zelda había sido un título sorprendente, que adentraba a los jugadores a lugares inimaginables, por lo que para su secuela se tenían grandes esperanzas. Y fue así como poco más de un año después salió *Zelda II: The Adventure of Link*. En este título se hicieron varios cambios en relación con el original, ya que para empezar, la vista principal ahora era de lado y no superior, además de que algunos de tus accesorios como la

espada podían subir de nivel, como si fuera un juego RPG.

En cuanto a la historia, se le dio descanso a *Ganon*, y el rol del villano se lo dieron a *Shadow Link*, por lo que muchos fans se quejaron, ya que esperaban otro duelo con el "cerdo gigante"; pero aun así, el desarrollo de la trama es muy bueno. Los cambios que se realizaron fueron por un motivo en particular: atraer más seguidores a esta

serie. Los programadores pensaron que al darle un aspecto más "normal" a los escenarios, más jugadores voltearían a verlo, y así fue; algo que debemos aclarar es que en ningún momento se pierde la esencia del original por estos cambios.

Zelda II es un excelente juego que nos permitió conocer desde otra perspectiva no sólo a Hyrule, sino también a Link. Su nuevo diseño dio oportunidad a los diseñadores de crear acertijos más complicados, y sobre todo no tan obvios en su resolución, ocasionando que pensáramos un poco más para avanzar. Junto con *Wind Waker* es un juego polémico, pero eso no le resta para nada puntos, pues, al igual que la primera parte, es extraordinario.



A Link to the Past

Sistema: SNES.

Fecha: abril 1992.

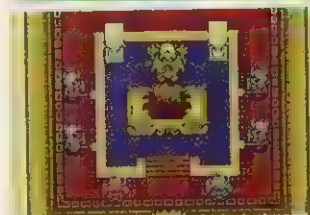
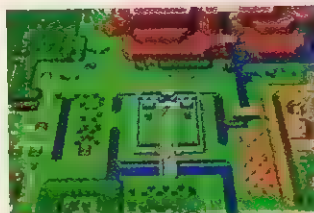
Tuvieron que pasar cuatro largos años para que una nueva historia de **Zelda** llegara a nuestras manos, y sucedió con **The Legend of Zelda: A Link to the Past** en el Super Nintendo. Todos y cada uno de los días que esperamos por este juego valieron la pena, porque con **A Link to the Past** conocimos uno de los mejores juegos de todos los tiempos, con un *gameplay* mejorado, mucho más ágil y dinámico, que per-

mitía controlar a **Link** de una mejor manera. No exageramos en decir que aun hoy supera a muchos títulos de la presente generación de consolas.

Todos los lugares que conocimos en los juegos de NES, ahora podíamos verlos con todo el poder del Super Nintendo, que fue utilizado de una manera por demás excelente. Es imposible olvidar las horas que pasamos explorando **The Lost Woods**, con esos efectos de sol entrando a través de las ramas de los árboles, o la neblina que los invadía en cierta parte del juego. Los canales de los **Zoras** también fueron otros de los lugares mejor creados, tanto en su estructura como en su colorido. Pero sin dudas uno de los sitios que jamás olvidaremos será el **Dark World**.

Todos los que han vivido esta gran aventura coincidirán con nosotros cuando decimos que el **Dark World** era algo más que un Hyrule oscuro, se trataba de una variación total en cuanto a *gameplay*, que volvía más complicada la resolución de los acertijos, ya que era necesario estar viajando entre ambos mundos, lo cual lograbas con la ayuda de un espejo mágico.

De las historias de **Zelda**, esta es de las más oscuras que han existido, con muchos giros inesperados que daban una gran fuerza a la historia, y te hacían enojarte o entristecerte según la situación. Para que todo esto se desarrollara bajo un ambiente digno de los hechos, la música tenía que jugar un papel importante, y así fue. Koji Kondo nos dejó con la boca abierta a todos con cada una de las melodías que nos acompañan en nuestra misión; es de los mejores *soundtracks* no sólo para Super Nintendo, sino también de la historia de los videojuegos.



No hay palabras suficientes para describir la magnificencia de este título, a pesar de que los otros dos juegos eran extraordinarios; en éste todos los elementos como la música y los gráficos se conjugan de una manera pocas veces vista, ofreciéndonos toda una experiencia. De hecho, estamos seguros de que **A Link to the Past** fue de los primeros títulos que te han hecho decir: "Es una obra de arte", y la verdad es que no es para menos, pues en cada pantalla que recorremos en este juego se puede percibir la magia tan especial que lo rodea. Si no lo has jugado y no tienes Super Nintendo, no te preocupes, ya que en el 2002, Nintendo lo reeditó para el Game Boy Advance.



LA LEYENDA EN SISTEMAS PORTÁTILES

Una saga de la calidad de **Zelda** no se podía quedar sólo en consolas caseras, y se han realizado varias versiones para los distintos modelos de Game Boy. A continuación te platicamos un poco de ellos.

Link's Awakening

Sistema: GameBoy.

Fecha: agosto 1993.

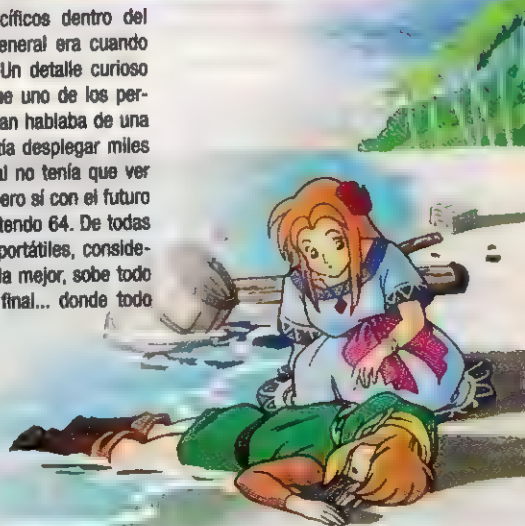
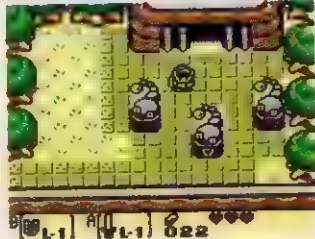
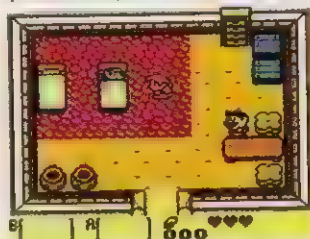
El universo es tan grande como nuestra capacidad para soñar.

Al año siguiente de la salida de **A Link to the Past**, apareció este gran título para el Game Boy tradicional, aquel que llamamos "tabique" de cariño. Para la realización de este título, Miyamoto utilizó la misma estructura de la versión de SNES; obviamente carecía de color, pero no fue impedimento para que quedaras atrapado desde el comienzo,

y es que al igual que en **Zelda II**, aquí el villano principal no era **Ganon** (ese rol lo tenía el **Wind Fish**), además de que todo se desarrollaba en la isla de Koholint y no en Hyrule, como era costumbre.

El *gameplay* no cambió mucho en relación con **A Link to the Past**; quizá sólo sea que gracias a la ayuda de un *item* (la **Rock's Feather**) podías saltar

en momentos específicos dentro del juego, que por lo general era cuando entrabas a cuevas. Un detalle curioso de este juego es que uno de los personajes que aparecían hablaba de una máquina que permitía desplegar miles de polígonos, lo cual no tenía que ver nada con el juego, pero sí con el futuro lanzamiento del Nintendo 64. De todas las versiones para portátiles, consideramos que esta es la mejor, sobre todo por su inesperado final... donde todo era un sueño.



Oracle of Ages / Oracle of Seasons

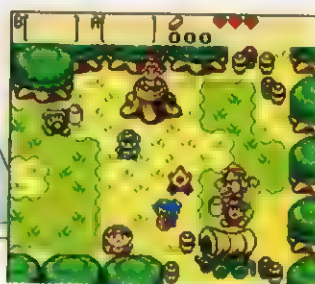
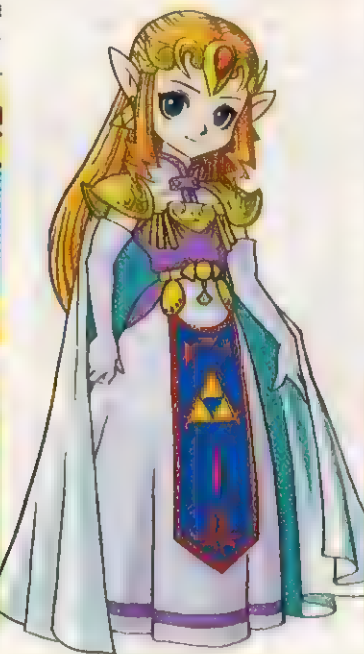
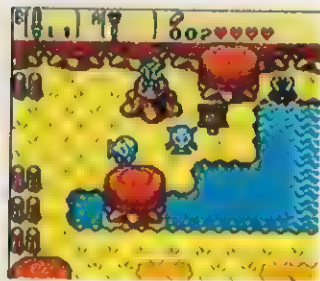
Sistema: GB Color.
Fecha: mayo 2001.

La segunda aparición de la leyenda en sistemas portátiles fue para el Game Boy Color, y fue muy especial por varios aspectos; en primera, fue desarrollada por Capcom, obviamente bajo la supervisión del gran Shigeru Miyamoto; pero el hecho de que una compañía ajena a Nintendo lo realizara era de llamar la atención. Por fortuna, la empresa de los *Street Fighter* eje-

cutó un estupendo trabajo, sobre todo en lo que a *gameplay* se refiere.

Se lanzaron dos versiones diferentes, *Oracle of Ages* y *Oracle of Seasons*, y en cada una de ellas la historia era diferente; al terminarlo

te daban un *password* especial, que debías introducir en la otra versión para conocer en su totalidad la historia; pero lo mejor de todo es que te guardaba todos los *items* que habías conseguido, con lo que se facilitaba un poco el comienzo del otro cartucho. Por cierto, no había un orden en especial para jugarlos, pero sí debías completar ambos para poder comprender la trama en su totalidad.



The Minish Cap

Sistema: GameBoy Advance.

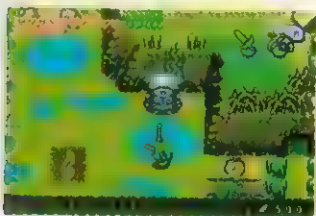
Fecha: enero 2005.

La gente de Nintendo quedó muy complacida con la labor de Capcom, tanto que decidieron trabajar de nueva cuenta juntos en *The Legend of Zelda: The Minish Cap* para el Game Boy Advance. Este título es extraordinario en todos los aspectos;

gracias a las capacidades del sistema permite crear ambientes y situaciones que antes no se hubieran podido hacer, como el efecto de los troncos giratorios o las "carreras" en carritos de minas, por ejemplo. Quizá el único problema

que tuvo que enfrentar este juego fue que se anunció al mismo tiempo que *Twilight Princess*, lo que de cierta manera le restó un poco de peso al título; pero una vez que te ponías a jugarlo, te dabas cuenta de su profundidad.

Para *Four Swords* de Nintendo GameCube y *Minish Cap*, se quiso dar un giro al estilo de la serie, y para lograrlo se decidió quitar a *Ganon* de la historia e incluir a *Vaati* como el villano principal; todo esto fue con la intención de mostrarnos un Hyrule diferente, en donde la temática girara en torno a la *Four Sword*. Una de las características más importantes del juego la encontramos en un gorro de nombre *Elzo*, con el que *Link* puede cambiar de tamaño para resolver acertijos que halle en su camino.



EL TIEMPO NO PERDONA LAS EXCUSAS; ¿ESTÁS LISTO PARA EL RETO?

En el mundo de los videojuegos hay sucesos que cambian el curso de la industria y ocurren muy de vez en cuando, como lo fue el lanzamiento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64. El anuncio de este título se hizo en 1996, y desde ese entonces cada noticia que se generaba acerca de este juego te daba la vuelta al mundo. Ha sido, sin temor a equivocarnos, el juego más esperado de todos los tiempos. En un principio estaba destinado a ser compatible con el Disk Drive 64 (unidad de almacenamiento externa), pero como este periférico se quedó en

Japón, a final de cuentas saldría en cartucho en noviembre de 1998.

En su salida, como se esperaba, se agotó de inmediato; no había lugar dónde conseguir uno. La euforia que despertó este juego no se puede comparar con nada. La Academia de las Ciencias y Artes

Interactivas le otorgó un 10 de calificación. Fue el primer juego en conseguirlo, y es que la verdad éste es perfecto por donde se le mire; obviamente no fue el único premio que ganó, ya que también obtuvo el reconocimiento al mejor de aquel año y bueno, cientos de galardones más.



En el tiempo que salió **Ocarina of Time**, estaban de moda los cine-mas **FMV**, que no son más que videos grabados y ya, o sea, no muestran el poder real de la consola, por lo que Nintendo optó por los cine-mas en tiempo real para relatar la historia de este juegazo, y podemos asegurar que eligieron la mejor opción, ya que en ningún momento se nota un corte para que comiencen los *displays*, siempre se sigue la misma línea, dotando de gran emoción cada escena del título. Para definir el aspecto técnico del juego debemos usar el calificativo de sublime, y es que visualmente no tenía rival; basta con recordar la batalla con las brujas **Twinrova** para darse cuenta de ello... un manejo de fuentes de luz que aun hoy sigue siendo impactante.



SI ALGO CRECE A TRAVÉS DEL TIEMPO... ES UNA VERDADERA AMISTAD

Desde que veías la introducción del juego, te quedabas sin palabras. Observar a **Link** cabalgar a las afueras del castillo de Hyrule daba un sentimiento difícil de describir, pero que invitaba al misterio, a la exploración, a lo sorprendente. La historia en **Ocarina of Time** es simplemente espectacular; en ningún momento se vuelve predecible o cansada, y lo mejor de todo, es realmente emotiva. Sólo recuerda lo que sentiste cuando viste por primera vez a **Zelda**, cuando te enteraste quién era **Sheik**, o cuando entrabas a la torre de **Ganon**: sin duda que son momentos que guardamos con un cariño especial y que marcaron nuestras vidas de videojugadores.

En cuanto a la música, era tipo orquesta y compuesta por el único **Koji Kondo**, que supo darle ese toque ideal a cada área que explorábamos. Otro de los puntos interesantes de este título fueron los minijuegos: tenía decenas de ellos, y al completarlos no sólo te daban las típicas rupias, sino también *ítems* de gran ayuda como la máscara de la verdad.

Ocarina of Time es más que un juego; es sencillamente una obra de arte en toda la extensión de la palabra, que nos llevó a vivir una aventura como nunca antes lo habíamos hecho, y donde aprendimos lo importante que es no darse por vencido. Podrán pasar más años y salir más juegos, pero **Ocarina of Time** vivirá por siempre en nuestra mente y en nuestro corazón como el juego perfecto, como aquel que nos hizo recordar la emoción que transmite un videojuego. Este título ya marcó una línea muy especial: "Antes de **Zelda**" y "Después de **Zelda**", y la verdad dudamos que pueda ser superado en poco tiempo, aunque habrá que esperar por **Twilight Princess**... Pero por el momento, si tú tienes esta joya en tu colección, puedes sentirte orgulloso y presumir de tener el mejor juego de toda la historia.

Majora's Mask

Sistema: N64

Fecha: octubre 2000

AFRONTA EL PELIGRO CON TU MEJOR CARA

Dos años después de **Ocarina of Time** llegó **Majora's Mask**, título que desde su anuncio causó gran expectación, debido, entre otras cosas, a que desde la época del NES no había dos **Zelda** en una misma consola, y a que era el predecesor del considerado mejor juego de la historia. ¿Recuerdan el minijuego de las máscaras de **OoT**? Pues este juego está basado en él. La historia tiene lugar en

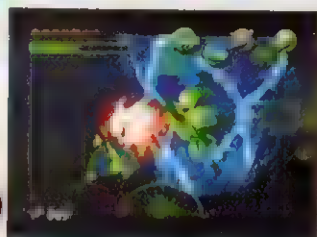
un lugar alternativo a Hyrule, de nombre Termina, donde existen personajes conocidos y algunos nuevos; pero lo importante de todo es que debido al poder de la máscara de **Majora**, en tres días la Luna caerá sobre sus habitantes, por lo que debes impedirlo con la ayuda de la Ocarina del Tiempo y de tres máscaras de transformación: las de **Deku**, **Zora** y **Goron**.

En cuanto al *gameplay*, este juego mantuvo intacto el mostrado en su antecesor, lo cual no es nada malo, sino que, al contrario, era lo lógico. Para vivir esta aventura era necesario que contaras con el Expansion Pack, que otorgaba cuatro megas más de RAM al Nintendo 64, que se ocupaban para mostrar gráficos más detallados y definidos. Musicalmente se utilizó

de nueva cuenta la melodía clásica de la serie, lo que dejó más que satisfechos a los fans.



Tal vez este sea el juego más corto de toda la serie, ya que sólo cuenta con cuatro templos principales, pero una cosa sí hay que resaltar: su extraordinario diseño, sobre todo el del templo de Ikana. Después de haber jugado **OoT**, **Majora's Mask** no tuvo el mismo impacto, pero al igual que cualquier juego de la saga, es fabuloso, y nos brinda momentos especiales como la historia de **Kafei**... ¿No sabes quién es? No esperes más y ¡juegalo!



Four Swords Adventure

Sistema: GBA

Fecha: junio 2004

Cuando se relanzó **A Link to the Past** para el Game Boy Advance, se incluyó un minijuego conocido como **Four Swords**, en el cual podían participar hasta cuatro jugadores de manera simultánea (cada uno con su cartucho, claro), y en el que para resolver un calabozo debían cooperar entre sí; por ejemplo, si veían una piedra muy grande, sólo entre los cuatro podrían alzarla; y si

uno no quería participar, pues simplemente no iban a avanzar. Ahora bien, te debes preguntar qué de divertido tiene eso, ¿verdad? Pues resulta que además de la colaboración con tus compañeros, tenías que recolectar rupias, y al final de cada escenario el que tuviera el mayor número resultaba ganador.

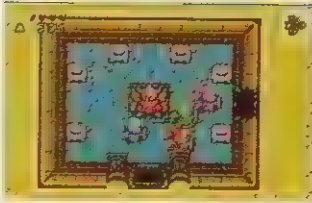
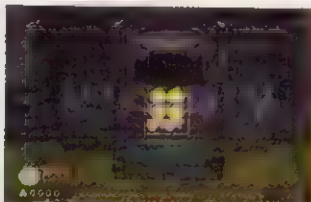
Obviamente no te ibas a quedar cruzado de brazos viendo cómo todos se llenan sus bolsillos con rupias... ¡se las vas a quitar!; así es, en eso radica lo especial de este juego, en la competencia-cooperación. Puedes estar "cazando" a un **Link**, viendo cómo hace el trabajo por ti, y cuando menos se lo espere, darle un par de golpes y dejarlo en la ruina... ¡je, je, je! Lo malo es que alguien más te puede hacer lo mismo a ti, por lo que tienes que estar suma-

mente atento a lo que sucede en pantalla.

Teniendo en mente la idea anterior, Nintendo diseñó un juego para el cubo, en el que además de tener este divertido modo de juego, que puedes jugar con cuatro GBA conectados a tu Nintendo GameCube, cuentas también con un modo de historia que puedes disfrutar con tus amigos. El único problema de este juego es que su historia no es tan profunda como en

títulos anteriores, pero se compensa de manera perfecta con el gran reto que implica resolver varios de los acertijos, en los que lógicamente necesitas de la participación de los cuatro **Link**.

Por otro lado, no debías preocuparte si tus amigos llegaban tarde para la reta, ya que si lo jugabas de uno, tú controlabas a todos los personajes, gracias al **C-Stick**, que te auxiliaba con formaciones predeterminadas.



The Wind Waker

Sistema: GameCube.

Fecha: marzo 2003.

El espíritu del juego es lo que vale. De entre los juegos más criticados de **Zelda** tenemos a **Wind Waker**, debido a su aspecto "infantil"; y es que muchos esperaban el **Zelda** "maduro" que Nintendo mostró en el **Space World** del 2000... en fin, no estamos aquí para hablar si fue polémico o no, sino para describirlo como lo que es: una maravilla. Los gráficos del juego son en **Cell Shaded**, pero trabajado de una manera asombrosa, como nunca se había hecho, dando un ambiente perfecto para cada situación del título.

A este juego lo podemos catalogar como el más sentimental y nostálgico de toda la serie, pues reúne varios elementos que te originan

el clásico nudo en la garganta en muchas ocasiones, todo provocado en gran medida porque ahora los personajes cuentan con expresiones faciales, de tal manera que cuando se pongan tristes, realmente te transmiten ese sentimiento.

El **gameplay** manejó el estilo utilizado en **OoT** y **MM**, pero mejorando varios aspectos como el uso del boomerang, con el que ahora ya puedes golpear o tocar varios objetos en una misma trayectoria. **Wind Waker** es, por méritos propios, uno de los mejores juegos no sólo de la consola, sino incluso de toda

la presente generación. Si tú no lo has jugado por el hecho de que sus gráficos son muy coloridos, no sabemos qué estás haciendo; es

una obra increíble que merece ser jugada una y otra vez.



Twilight Princess

Sistema: GameCube.

Fecha: 2006.

Si todo sale bien, este año tendremos la fortuna de disfrutar de otra aventura de **Link** en **Twilight Princess**; es cierto que se ha retrasado ya en varias ocasiones, pero si algo es seguro con Nintendo, es que cada vez que lo aplaza es para mejorarlo y ofreceremos un producto de la calidad que se merecen tanto la saga como nosotros, los videojugadores. De lo que se sabe hasta el momento es que **Link** tomará forma de lobo para poder avanzar en la historia, pero algo más concreto aún no se sabe.

Nosotros confiamos en Nintendo, y estamos seguros de que cuando tengamos el juego en nuestros cubos, quedaremos sorpren-



didos; y es que como dijo Miyamoto, están haciendo todo lo posible para brindarnos el mejor **Zelda** de todos los tiempos, y que, en efecto, se trata de una tarea difícil, pero que si hay un juego que pueda superar a **Ocarina of Time**, por lo que hemos visto, ese es **Twilight Princess**.

Si tienes el poder, entonces ten el coraje de usarlo con sabiduría.

Esperemos que este artículo especial haya sido de su agrado, y sobre todo que a los que no han tenido tanto contacto con la saga conozcan el porqué de su popularidad. La serie de **Zelda** tiene la particularidad de transportarnos a otros mundos; al tomar el control nos convertimos en el personaje principal, sufrimos y nos alegramos con lo que sucede en la historia; y eso es lo más especial de la saga: que nosotros, los videojugadores, hacemos de **Zelda** nuestra propia leyenda.

EL FUTURO DE LA SERIE

Además del juego para Cubo, se ha anunciado que aparecerá un título para Nintendo DS, de nombre **The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass**, el cual tiene un aspecto parecido a **Wind Waker**, pero su mayor cambio será en cuanto a la manera de jugarlo, ya que usaremos la pantalla táctil para ejecutar varias acciones como lanzar el boomerang o desaparecer flechas; aún no tiene fecha oficial, pero confiamos que en el E3 se hable al respecto.

MARIADOS



equipar algún ítem que eleve esta condición

1. *Zombie Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

2. *Bat Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village,
Silenced Ruins.

3. *Ghost Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

4. *Skeleton Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Wizardy Lab,
Demon Guest House,
Lost Ruins.

5. *Ouija Table Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

6. *Peeping Eye Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Silenced
Ruin, Demon Guest House.

7. *Axe Armor Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Demon
Guest House.

8. *Skull Archer Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab, Silenced Ruin.

9. *Warg Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

10. *Spin Devil Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

11. *Armor Knight Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village

12. *Student Witch Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Wizardy Lab.

13. *Slaughterer Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

14. *Bomb Armor Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

15. *Golem Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

16. *Slime Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

17. *Une Soul*

Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Garden of
Madness.

18. *Skeleton Ape Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness, The Lost
Village.

19. *Manticore Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

20. *Mollusca Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

21. *Rycuda Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

22. *Mandragora Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

23. *Yorick Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

24. *Skeleton Farmer Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

25. *The Creature Soul*

Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab, The Dark Chapel.

26. *Catublepas Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness, Cursed
Clocktower, The Dark Chapel.

27. *Ghoul Soul*

Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin, Garden of
Madness.

28. *Corpseweed Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

29. *Yeti Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

30. *Tombstone Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

31. *Ghost Dancer Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House, The
Dark Chapel.

32. *Flying Humanoid Soul*

Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

33. *Mini Devil Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

34. *Quetzalcoatl Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

35. *Treant Soul*

Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

36. *Amalaric Sniper Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

37. *Valkyrie Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

38. *Great Armor Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

39. *Killer Doll Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

40. *Waiter Skeleton Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House,
Silenced Ruin.

41. *Persephone Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

42. *Witch Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel, Demon
Guest House.

43. *Buer Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

44. *Lilith Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

45. *Killer Clown Soul*

Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

46. *Skelerang Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Demon
Guest House, Silenced Ruin,
Garden of Madness.

47. *Fleaman Soul*

Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

48. *Devil Soul*

Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower, Silenced
Ruin, Demon Guest House.

49. *Guillotiner Soul*

Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, The Dark Chapel.

50. *Draghiganazzo Soul*

Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

51. *Needles Soul*

Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

52. *Hell Boar Soul*

Ubicación del enemigo:
The Lost Village, The Dark
Chapel.

53. *Bone Pillar Soul*

Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

54. *White Dragon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, The Dark Chapel.

55. *WakWak Tree Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

56. *Imp Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

57. *Harpy Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

58. *Barbariccia Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel, Garden of Madness.

59. *Malachi Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, Cursed Clocktower.

60. *Cave Troll Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Wizardy Lab.

61. *Larva Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

62. *Heart Eater Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, Wizardy Lab.

63. *Merman Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Wizardy Lab.

64. *Fish Head Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

65. *Medusa Head Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

66. *Ukoback Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

67. *Killer Fish Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Wizardy Lab.

68. *Mimic Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness, Wizardy Lab, Subterranean Hell, Demon Guest House.

69. *Dead Pirate Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean hell, Cursed Clocktower.

70. *Frozen Shade Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, The Abyss.

71. *Homunculus Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

72. *Disc Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

73. *Decarabia Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

74. *Dead Mate Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

75. *Bugbear Soul*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement, The Pinnacle, Cursed Clocktower.

76. *Procel Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

77. *Bone Ark Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Silenced Ruin.

78. *Gorgon Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

79. *Alura Une Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

80. *Great Axe Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower, Wizardy Lab, The Lost Village.

81. *Mothman Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

82. *Mushussu Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

83. *Dead Crusader Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, Silenced Ruin.

84. *Dead Warrior Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

85. *Erinyes Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, The Abyss.

86. *Succubus Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, Demon Guest House, The Abyss.

87. *Ripper Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, Mine of Judgement.

88. *Black Panther Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

89. *Mud Demon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

90. *Giant Slug Soul*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement, The Abyss.

91. *Werewolf Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, Condemned Tower.

92. *Flame Demon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, The Abyss, Demon Guest House.

93. *Tanjelly Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower, Mine of Judgement.

94. *Arc Demon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

95. *Gaibon*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement.

96. *Slogra Soul*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement.

97. *Stolas Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

98. *Final Guard Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, The Pinnacle.

99. *Malacoda Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

100. *Alastor Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, The Pinnacle.

101. *Iron Golem Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House, The Abyss, Wizardy Lab.

102. *Flying Armor Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

103. *Balore Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

104. *Malphas Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

105. *Dmitrii*
Ubicación del enemigo:
Chapel

106. *Dario*
Ubicación del enemigo:
Garden, Pinnacle

107. *Puppet Master Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

108. *Rahab Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

109. *Gergoth Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

110. *Zephyr Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

111. *Bat Company Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

112. *Paranoia Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

113. *Aguni Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

114. *Death Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement.

115. *Abaddon Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

Doppelganger Soul
Se obtiene en:
Garden of Madness.

Hippogryph Soul
Se obtiene en:
The Abyss.

Hell Fire Soul
Se obtiene terminando el
Game + en Hard.

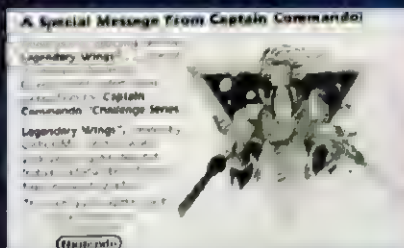
indica en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que

Captain Commando profile



Antes que Ryu y Mega Man...

Hace muchos años, cuando comprabas ciertos títulos de Capcom para el NES (como por ejemplo **Legendary Wings**), podías ver un mensaje de agradecimiento en el instructivo de parte de un sujeto con "look" espacial muy al estilo de finales de los años 70. Se trataba de **Captain Commando** y era la mascota oficial de la compañía; por si no lo habías notado, su nombre se deriva de las siglas de la empresa (CAPtain COMmando). Se supone que dichos juegos formaban parte de la **Captain Commando "Challenge Series"**, muy similar a la "Action Series" de Nintendo. En esos días, este personaje distaba mucho de tener una presencia más notoria en el mundo de los videojuegos, y nadie se imaginaba cuál sería su futuro.

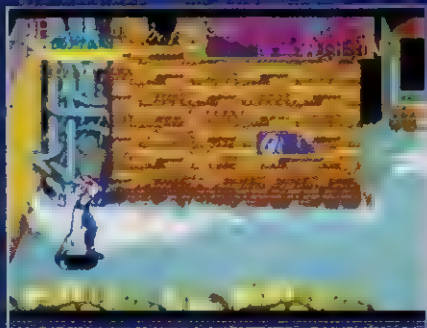


Debut sin despedida

En 1994, este personaje sufrió un cambio radical, tanto en apariencia como en concepto. La "Challenge Series" ya no era algo novedoso, ya "voco" dejó de ser la mascota oficial. Ahora le dio un estilo más futurista y una actitud más "cool", preparándolo para su debut en su juego protagonista, además de la inclusión de su equipo de Commandos, quienes lo acompañarían a partir de esa ocasión. Muchos videojugadores se cuestionan el origen de este héroe; la mayoría lo recuerda por el hito de su debut en SNES.

Su arribo al SNES

En 1995, **Captain Commando** fue trasladado fielmente al Super Nintendo (aunque fue limitado a dos jugadores). En todas las escenas, enemigos y movimientos del clásico de Arcadia. A pesar de que fue una buena opción, no tuvo la popularidad deseada ni las incursiones futuras. Un detalle muy importante a recordar es el nivel de violencia para un juego de su época, pues hay enemigos que son cortados en dos o calcinados.



El regreso del Capitán

Después de una larga espera, **Captain Commando** fue invocado a la acción nuevamente como un personaje elegible en la serie de juegos de pelea **Marvel vs. Capcom** para Arcadia, en donde hace gala de sus habilidades como gladiador. Afortunadamente, no regresó solo; al ejecutar un poder en especial, todo el **Commando Team** entra al combate para hacer un poderoso ataque llamado **Captain Sword** y pulverizar a sus oponentes.



Captain Commando

En 1991, Capcom lanzó a la venta el Arcadia este singular juego del género "beat 'em up" para cinco personas simultáneamente. La historia comienza en **Max City** (la ciudad natal de **Max Light**) en la que se encuentra la familia, han evolucionado los poderes individuales y individuales, robots y entornos despiadados. Sin embargo, la inspiración del **Commando Team**, **Captain Commando**, como procedimiento de calidad de Arcadia, el cual **Gino** (conocido como **Sho** en la versión japonesa), **Max the Knife**, un alienígena parecido a una cometa, y **Baby Head** un bebé gordo que se convierte en un monstruo mecánico de su invención.

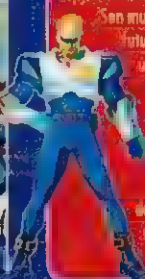


Detrás de los lentes

Al igual que sus compañeros de equipo, el origen de **Captain Commando** pertenece a un diseñador de juegos, pero la personalidad estadounidense y el estilo de vida de **Samurai** solo cubren la parte de su armadura, la cual contiene armamento como el **Energy Blade**. En su mayoría, los más conocidos son el **Captain Corridor** y el **Captain Fire**, aunque algunos y el fuego, respectivamente.

UN PERSONAJE EN LAS SOMBRAS

En muchas los héroes y villanos que no tuvieron más futuro y quedaron atrapados en alguna aventura única; a pesar de ser muy buenos conceptos. Muchos personajes todavía esperan ver la acción nuevamente en juegos protagonizados para sistemas actuales, como **Battletoads**, **Double Dragon**, y por supuesto, al mismo **Captain Commando**, antiguo mascota de Capcom. Esperamos que muy pronto veamos más de sus aventuras y disfrutemos de la acción de los días de la vieja escuela.



Suscríbete hoy mismo a
**CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO**

Y obtén un
25%
de descuento

Por sólo **\$216.00**
recibe 12 ejemplares.
Precio normal
\$288.00

¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono

Llama al 54 47 41 11

Del interior,

marca sin costo

al 01 800 849 99 70

Por fax

Llena la tarjeta adjunta

con tus datos completos.

Llama al 52 61 27 99

y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de mayo de 2006. Únicamente para la República Mexicana.

SCURGE

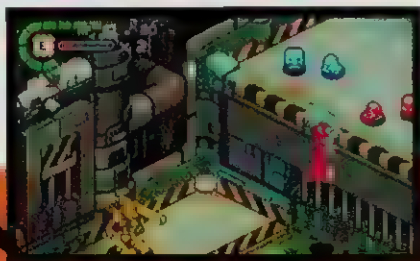
Tiene algún tiempo que no hemos presenciado juegos originales, es decir, todas las aventuras que disfrutamos son secuelas de títulos que ya tuvieron éxito, y al ritmo que avanza la industria, cada vez será más difícil; pero bueno, por todo lo anterior, es muy grato para nosotros hablarles de *Scurge Hive*, la apuesta de una compañía no muy conocida, pero que parece tener buenos conceptos. Las plataformas elegidas han sido el Game Boy Advance y el Nintendo DS, donde nos adentraremos en este juego de acción al estilo de los que aparecieron para el SNES hace ya varios años... ¿Será *Scurge Hive* un juego recordado? Lee el siguiente artículo y saca tus conclusiones.

Compañía:
Orbital Media.
Desarrollador:
Orbital Media.
Categoría:
Acción-Aventura.
Clasificación:
Everyone.
Jugadores: 1.

Los peligros en el espacio son infinitos; ¿estarás preparado para enfrentarlos?

Los experimentos suelen dar sorpresas

Varios científicos han logrado capturar un organismo de nombre "Scurge", del cual se sabe muy poco, por lo que las pruebas para averiguar todo acerca de él no se hacen esperar. Todo parecía estar muy bien, pero repentinamente comienza a salirse de control; el organismo se libera y destruye todo el laboratorio donde estaba siendo estudiado, dejando a su paso un peligroso virus; los doctores intentan escapar, pero no consiguen hacerlo; lo único que logran es dar la señal de alarma, con la esperanza de que alguien pueda detener la amenaza. Dicha señal es captada por Jenosa, una hermosa cazarrecompensas que sin pensarlo dos veces se dirige al lugar donde fue emitida.

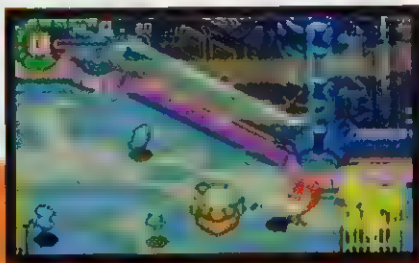


Cuando nuestra heroína llega a lo que antes fue un laboratorio, analiza la situación y se da cuenta de lo ocurrido, además de comprender su misión: detener al organismo antes de que el virus se propague y cause estragos no sólo en el planeta, sino incluso en el Universo entero. Todo parecía "tranquilo" para Jenosa, cuando por un descuido ha sido infectada por el virus... y ahora no sólo tendrá que preocuparse por detener al organismo, ya que además de todo, deberá buscar a como dé lugar un antídoto para poder regresar a la normalidad. Esta es la historia del juego, que, como puedes notar, es buena, y a medida que logres avanzar, se pondrá cada vez mejor.



Para toda ocasión

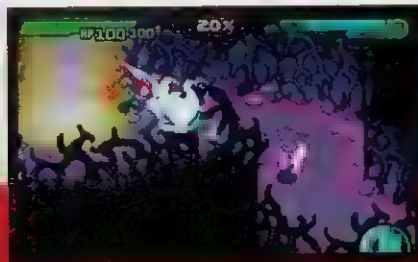
El *gameplay* que tenemos en este juego es el clásico para los acción-aventura, es decir, puedes saltar, atacar, correr, etc. Jenosa está preparada para cualquier contratiempo gracias al traje que usa, y es que teniendo los accesorios correctos, te permite detener el tiempo algunos segundos, muy al estilo de la serie de *Matrix*, lo que te sirve para evitar los ataques de los enemigos, al mismo tiempo que tus golpes les causan más daño; obviamente este movimiento está limitado mediante una barra, por lo que no lo malgastes en casos que no lo requieran, sino sólo en los de emergencia o en los que tengas la situación controlada.



Otro movimiento que te va a ser muy útil es una especie de cañón que va en la mano, y que sirve para acumular energía, la cual puedes llevar por tiempo indefinido, y que elimina de manera más rápida no sólo adversarios, sino también partes de los escenarios que obstaculicen tu paso, como rocas o restos de metal. En pocas palabras, el traje de Jenosa es todo un "estuche de monerías", pero depende de ti que sea explotado al máximo. De cierta manera nos recuerda un poco a *Mega Man*, ya que conforme avances, las mejoras a tu armadura irán aumentando.

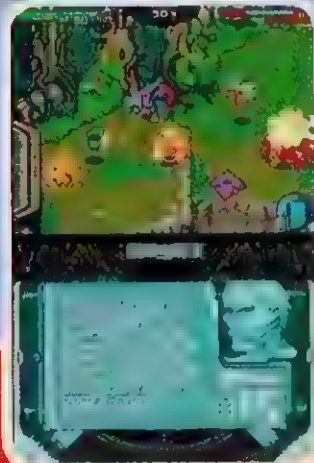
Mantente alerta

La acción bajo la que se desarrolla la aventura es muy dinámica, y exceptuando los primeros niveles, que prácticamente sirven sólo para que te acoples al control, todos los demás -que por cierto son más de 350 (vaya que vas a estar un muy buen rato ocupado)- mantienen un nivel de intensidad muy alto, en el que tus reflejos serán puestos a prueba a cada momento. En ocasiones tienes que eliminar tres o cuatro enemigos, al mismo tiempo que saltas para evitar caer en un abismo, y por si fuera poco, cuidarte de los disparos de algunos robots... así que como puedes darte cuenta, el nivel de dificultad es muy bueno, y lejos de volverse frustrante, representa un reto.



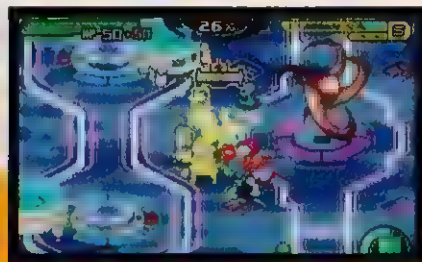
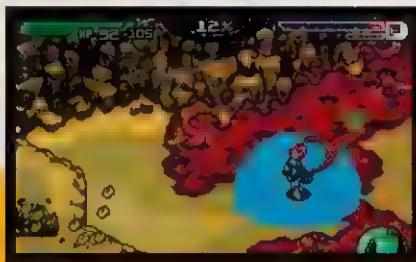
No pierdas el piso

Quizá lo que te desconcierte un poquito al principio sea la visión en la que te van a presentar los stages del título, ya que todo está en una perspectiva de "3/4", lo que originará que varias veces tengas que repetir acciones como los saltos, ya que, por ejemplo, puedes "pensar" que un obstáculo está en un lugar, cuando se encuentra en otro; pero sólo es cuestión de minutos para que te acoples, y si eres de los que disfrutaron la época del Super Nintendo, seguro que no tienes problemas. Un consejo que te damos es que al llegar a un punto en el que ya no puedas seguir avanzando, revises bien tu alrededor, ya que puede existir un elemento que en conjunto con uno de tus *items* te dé la posibilidad de pasar por ese lugar.



La clave está en la variedad

La estrategia es parte fundamental de este juego, en el que, aunque no está al nivel de *Advance Wars* o *Pikmin*, sí es necesario que estudies muy bien a tus enemigos, porque de acuerdo con el arma que utilices para eliminarlos, dependerá el tiempo que tardarás en hacerlo. Es decir, puede existir un enemigo que sea más vulnerable a los ataques físicos, pero otros pueden tener armaduras que los protejan, por lo que siempre debes usar distintas armas para probar con cuál logras eliminar más rápido a cierto tipo de enemigos. En cuanto a los jefes de nivel, siempre siguen un mismo patrón para atacar, por lo que con un par de veces que lo veas podrás iniciar tu ofensiva.



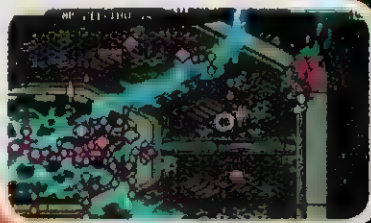
Los escenarios del título están bien cuidados en el aspecto gráfico, para dar la atmósfera adecuada a cada nivel; veremos lugares con niebla, lo que dificulta nuestra visión, o también áreas con nieve o con agua, pero todas con buenos detalles, como el "rebote" de líquido en las paredes. Musicalmente también es bueno, ya que en cada uno de los *stages* disfrutaremos de un arreglo adecuado, es decir, en lugares desiertos, el ritmo de las melodías siempre será tranquilo, pero en los sitios donde la acción se incrementa como en el interior de alguna instalación, la música será muy movida, lo que logra una mayor dosis de emoción en momentos cruciales de la aventura.

El virus de la doble pantalla

Scurge Hive no sólo se quedará en el Game Boy Advance, y es que también tendremos a nuestra disposición una versión para el Nintendo DS. La historia será exactamente la misma, no habrá ninguna alteración; en cuanto a la calidad gráfica, se ha mejorado, pero no al nivel que se esperaba; imagina que los modelos de los personajes y demás elementos del escenario son los que aparecen en la versión de GBA, pero con mayor definición, o sea, nada del otro mundo. En la pantalla superior vamos a observar toda la acción del juego, mientras que en la inferior tendremos un menú que nos permitirá cambiar de arma con el simple hecho de tocarla. Quizá no se aprovecharon las ventajas de este portátil a un nivel aceptable, pero el *gameplay* sigue siendo bueno.

Afronta tu destino

Nos da mucho gusto que salga este tipo de títulos, y es que debido a lo competido que está el mercado, en ocasiones ya nadie se arriesga, y todo se realiza bajo conceptos previamente establecidos, lo cual no pasa en *Scurge Hive*. Sabemos que es un título para consolas portátiles (GBA y NDS), pero eso no impide que su calidad sea reconocida. En todos los aspectos es un gran juego de acción-aventura que no debes perderte; si esta licencia es bien cuidada, igual y podremos ver más aventuras de *Jenosa* en la siguiente generación; nosotros esperamos que así sea.



Ranking

M Master

8.0

A recientes fechas han salido muy buenos juegos para el Game Boy Advance, como *Final Fantasy IV Advance* o *Drill Dozer*, y para continuar con esta buena racha, ahora tenemos *Scurge Hive*. En lo personal, me gustó mucho; su movilidad es la ideal para un juego de acción, o sea, puedes saltar, atacar, correr, todo de manera muy intuitiva y rápida. Sus niveles son muy retadores, y lo mejor es que son más de 300, por lo que vas a necesitar mucho más que un fin de semana para terminarlo al cien por ciento. Te lo recomiendo bastante; no te vas a arrepentir de adquirirlo.

Crow

6.5

Me dio la impresión de que se trata de una historia basada en las aventuras de *Samus Aran*, siguiendo técnicas similares que incluso te brindan trajes especiales. Los escenarios son muy simples y el sonido deja mucho que desear; quizá lo mejor sean la movilidad y las animaciones que me hicieron recordar el juego *Revenge of the Sith* de GBA-. En definitiva, no lo colocaría en mi lista de favoritos, por su simpleza, pero si tocamos el punto de la versión de NDS, les comento que esa todavía me decepcionó más porque realmente es el mismo juego, con un par de detalles que se pudieron omitir.

Panteón

6.0

De los creadores de "Juego Desconocido" y "El juego que nunca supiste que existía"... esta primavera... ¡tu NDS se aburrirá como nunca! Ya en serio, cuando una compañía no le apuesta mucho a uno de sus títulos, resulta común verlo en un sistema portátil; y en esta ocasión lo hace para los dos más populares de Nintendo. El lado malo es que son básicamente lo mismo; eso sin contar el sorprendente parecido con algunas historias y conceptos existentes. *Scurge Hive* me hizo recordar los días en los que se lanzaban cartuchos "x" para el GBC. Si buscas algo fresco, definitivamente este juego no es para ti.

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!



¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea! Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrarreloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos ítems de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los ítems que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.





OBJETIVO: SAMUS ARAN

Después de años de sufrir a la postuma la crítica de Metroid en varias misuras, ahora por fin cambia la percepción al recibir múltiples elogios de la prensa especializada. ¿Por qué?

Por George Sime

No estás solo. Otros cazadores están en busca de algo, y cada vez se acercan más. Encuentra un punto seguro y espera la oportunidad para atacar, o prepara tus armas y busca a tus enemigos para sorprenderlos con tus disparos. Desde el primer dejo que quizá jugaste, has esperado por probar todas las opciones de este enorme mundo. Nosotros te enseñaremos cómo conectarte, y también te daremos estrategias para que incrementes tus habilidades.

CREA UN JUEGO

Los encuentros locales requieren un *host*: alguien que seleccione la arena, modo y condiciones del combate. Crea un juego e invita a tus cuates. Allí, los participantes se irán agregando a tu lista de amigos automáticamente o, si lo prefieres, de forma manual. Cuando creas un juego tipo *Friends and Rivals* usando una conexión Wi-Fi, cualquiera de tus amigos o rivales (registrados) puede participar.



ENCUENTRA UN JUEGO

Si ves que tus amigos o rivales no están disponibles, puedes buscar a nuevos adversarios a través de la conexión Wi-Fi. Selecciona la opción "Encontrar Juego"; después, ajusta el criterio para una búsqueda regional o mundial. Elige un juego global o reducido a quienes tengan tu mismo rango. Cada uno votará por el escenario y si hay empate, el azar solucionará el problema (como en *MK*).

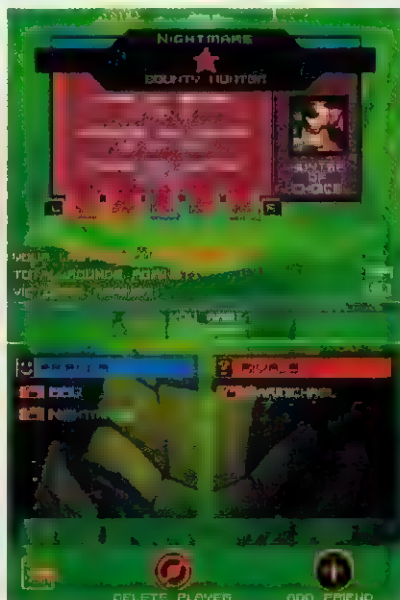
EDITA A TUS AMIGOS Y RIVALES

El menú de la conexión Wi-Fi de Nintendo incluye una opción para editar a tus amigos y rivales. Selecciónala para ver los nombres de los jugadores con los que has intercambiado información. Puedes borrar nombres de jugadores o cerrarlos en un registro, asegurándote de que ellos no sean borrados cuando llegues al límite de 60 cazadores.

La pantalla superior muestra tu licencia de cazador, ofreciendo información detallada sobre la historia de tus juegos multiplayer. Presiona L y R para girar las indicaciones. Si quieres ver una licencia de un amigo o rival, así como datos de los encuentros mutuos, presiona en el nombre del cazador. Para regresar a tu propia licencia, presiona en tu propio nombre que está arriba de ambas listas.

Puedes poner a otro cazador en tu registro de amigos al seleccionar la opción "add friend"; después introduce su código de amigo, de manera que él también puede incluir el tuyo. Otra forma de agregar amigos es conocerlos en los juegos locales.

Los rivales se añaden durante la conexión de radar, o después de una batalla Wi-Fi. Puedes tener hasta 60 nombres en tu lista y asegurar o bloquear hasta 57 de ellos.



ENCUENTRA A TU RIVAL

Las opciones Wi-Fi de *MPH* te permiten conectarte y comunicarte con jugadores de todo el mundo. Tus amigos registrados generalmente son personas que conoces. Los rivales son jugadores que puedes localizar mediante el *Rivals Radar*.

Broma amistosa

Después de hacer amigos y rivales en la conexión Wi-Fi, puedes comunicarte con ellos entre encuentros. Mantén presionado el botón X para hablar y registrar amigos por el micrófono; usa mensajes con la pantalla táctil.

Forma rivalidades

Con el radar de rivales activado y tu DS abierto o cerrado, puedes cambiar licencias con otro jugador que esté en el rango de alcance. Tu nuevo contacto aparecerá en la lista de rivales.

¡Ella está lista para la pelea!



RESUMEN DE LA BATALLA

Durante el encuentro, puedes checar tu *ranking* con respecto a los demás jugadores. Una vez que el polvo se haya despejado y un ganador quede declarado, puedes observar las estadísticas del combate y detallar la información que necesites conocer para llevar un récord de tus partidas.



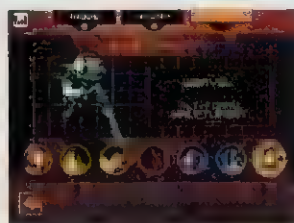
Si conoces a un oponente en un encuentro al azar en Wi-Fi y deseas combatir con él en otra ocasión, enlístalo como rival al presionar en la caja que está junto a su nombre. Si él hace lo mismo, su nombre será agregado a tu registro de rivales.

EXPANDE TUS OPCIONES MULTIPLAYER

La lista de arenas *multiplayer* es extensa e irá creciendo considerablemente mientras juegas tanto el modo individual como la opción *multiplayer*. Algunas de las arenas se activan cuando llegan a locaciones similares en la aventura principal, como el lugar donde te enfrentas al jefe final, **Oubliette**. Otras se activan después de que hayas juntado un cierto número de encuentros *multiplayer*. Checa la tabla de abajo para más información.

AGREGA CAZADORES A TU REGISTRO

Al principio de tu experiencia *multiplayer* en **MPH**, tendrás tres cazadores para escoger: **Samus**, **Kanden**, y **Spire**. Al derrotar a más cazadores en el modo de aventura o en el modo *multiplayer*, éstos se agregarán a tu lista de peleadores disponibles.



Arenas secretas

¿Cómo activar?

Modos disponibles
BATTLE
SURVIVAL
PRIME HUNTER
CAPTURE
BOUNTY
DEFENDER
NODES

COMBAT HALL	Abierto desde el principio	X	X	X			X	X
DATA SHRINE	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
PROCESSOR CORE	Abierto desde el principio	X	X	X			X	X
HIGH GROUND	Abierto desde el principio	X	X	X				X
ICE HIVE	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
ALINOS PERCH	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
SIC TRANSIT	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
TRANSFER LOCK	Abierto desde el principio	X	X	X	X	X	X	X
SANCTORUS	Juega dos encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X			X	X
COMPRESSION CHAMBER	Juega cuatro encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X				X
INCUBATION VAULT	Juega seis encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X				X
SUBTERRANEAN	Juega ocho encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X			X	X
OUTER REACH	Juega 10 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X		X	X
HARVESTER	Juega 12 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X		X	X
WEAPONS COMPLEX	Juega 14 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X		X	X
COUNCIL CHAMBER	Juega 16 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X	X	X	X
ELDER PASSAGE	Juega 18 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X	X		X
FUEL STACK	Juega 20 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X				X
FAULT LINE	Juega 22 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X	X		
STASIS BUNKER	Juega una batalla WI-FI o 40 encuentros <i>multiplayer</i>	X	X	X	X		X	X
HEAD SHOT	Participa en un juego de cuatro cazadores	X	X	X	X			X
CELESTIAL GATEWAY	Aterrizas en Celestial Archives en la aventura individual	X	X	X			X	X
ALINOS GATEWAY	Aterrizas en Alinos en la aventura individual	X	X	X			X	X
VDO GATEWAY	Aterrizas en Vesper Defense Outpost en la aventura individual	X	X	X	X		X	X
ARCTERRA GATEWAY	Aterrizas en Arcterra en la aventura individual	X	X	X	X		X	X
OUBLIETTE	Termina el modo de aventura	X	X	X			X	X

CONSIGUE PODER

El juego *multiplayer* tiene todos los poderes básicos que encuentras en la aventura individual (energías, misiles, municiones) y varios elementos exclusivos que definitivamente te darán ventajas en la batalla. Los *Items* en ocasiones son lentos en regenerarse, así que agárralos al inicio del combate y controla sus locaciones principales.



Deathalt

El **Deathalt** mantiene a tu enemigo en su forma alterna por un corto tiempo y será mortal al tacto.



Affinity Weapon

Las mejoras llamadas **Gray weapon** te dan el arma afín del cazador y le proporcionan misiles a **Samus**.



Cloak

Serás todo menos destellante; usa una forma transparente en contra del rival con este elemento.



Double Damage

Como su nombre lo indica, este accesorio duplica el daño que causa tu arma -por un corto tiempo-.

BONUS ADICIONAL

En adición a la mejora **Gray Weapon**, que le da su arma a tu cazador, hay algunos de colores que te equipan con una afinidad con un arma en específico. Si tu cazador está asociado con el arma, él ganará poder extra de dicho elemento. Trata de checar a los diferentes personajes para que encuentres las opciones que mejor te agraden y así puedas ser invencible en el juego.

DIFERENTES TIPOS DE JUEGO

La siguiente sección ofrece estrategias para cada uno de los siete modos y siete cazadores, incluyendo detalles de qué o cuál cazador es mejor en ciertos modos o arenas. No todo es equitativo en el mundo de **Metroid Prime Hunters**. Puedes ganar una ventaja si escoges modos, personajes y arenas que conozcas bien.



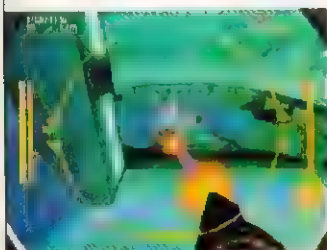
Battle/Survival Mode

Las modalidades Battle y Survival tratan de mantenerte vivo mientras persigues a tus rivales. Muévete (salta y evade al oponente si te tiene en su mira) y cambia a esfera para convertirte en un objetivo más evasivo. También busca los espacios que te brinden mayor protección.



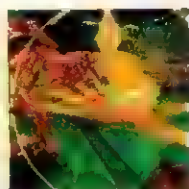
Prime Hunter Mode

El primer cazador en lograr un "kill" en el modo Prime Hunter, se volverá el cazador principal. Cuando lo tienes, perderás energía en un rango constante, pero se incrementa tu velocidad, defensa y poder de ataque, así como el uso de un arma afín en su máximo poder.



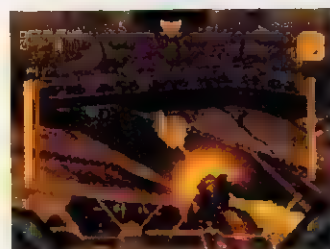
Defender Mode

Si hay más de un cazador peleando sobre el nodo del defensor al mismo tiempo, ninguno tendrá crédito por ocupar el espacio. Usa el tiempo para acumular armas y energía, después apunta a tu enemigo para aprovechar sus debilidades.



Capture Mode

Observa el área entre las bases e intenta cambiar de rutas para que confundas a tus enemigos. Cuando tengas un compañero de equipo, elaboren un plan antes del encuentro, ya sea mantenerse juntos, o separarse e ir en busca del Octolith mientras el otro defiende la base.



Bounty Mode

Bounty Mode es similar al Capture Mode, pero cada cazador usa el mismo sitio para recoger o depositar el Octolith. Cuando tengas el Octolith, haz lo que puedas para eliminar a tus adversarios. Cuando no lo tengas, apunta sólo a quien posea el premio. Tus enemigos también ayudarán.

Nodes Mode

Cuando captures los nodos, encuentra dos o tres que estén a una distancia no muy lejana; así podrás estar en un nodo mientras proteges a los otros. Emplea armas de conmoción para golpear a los otros cazadores, y usa tu forma alterna para esquivar los disparos de tus demás enemigos mientras te persiguen.

SAMUS ARAN

La cazadora original es una fuerte peleadora. Si has jugado la modalidad de una sola persona, es probable que te hayas acostumbrado a sus habilidades; úsalas como ventaja.

MODOS:

Ya que Samus es la base de los cazadores, es una buena opción elegirla como tu personaje en las peleas. Su velocidad y poder le ayudan para mantenerse como una de las favoritas. Estas mismas habilidades también son útiles para la opción Bounty mode.

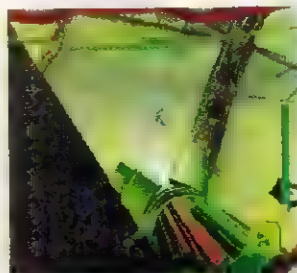
ARENA:

Los ataques a distancia de Samus la vuelven una digna adversaria en arenas como Outer Reach, Harvester, y Alinos Perch.

Arma afín:

MISSILES

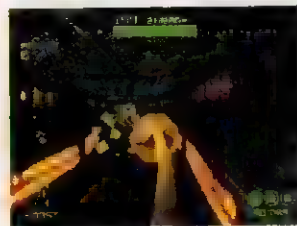
Samus usa sus misiles mejor que cualquier otro cazador en esta historia. Cuando carga y después libera, sus misiles destruyen el objetivo. Busca municiones para tus misiles y un arma afín para incrementar el potencial de tus disparos.



Forma alterna:

MORPH BALL

La velocidad de la Morph Ball daña a cualquier cazador que esté en su camino. También puedes usarla para impulsarte con ayuda de las bombas. Samus incluso puede poner bombas en el aire. El amplio radio de cada explosión hace de las bombas una magnífica arma para cuando los enemigos vienen de todas partes.



TIP RÁPIDO



Usa las bombas del Morph Ball para impulsarte hacia lugares difíciles. La forma alterna te permite esquivar a tus enemigos, así como entrar en lugares pequeños.



KANDEN

Un monstruo tipo **Frankenstein** de la era espacial, **Kanden** es el resultado de un experimento que salió mal. La bestia es rápida y capaz de adaptarse a su ambiente.

MODOS:

Kanden es una buena selección para el Survival Mode. Él puede incapacitar temporalmente a sus atacantes con su Volt Driver y esconderse de ellos mediante su forma alterna. Sus bombas son útiles en el Defender Mode.

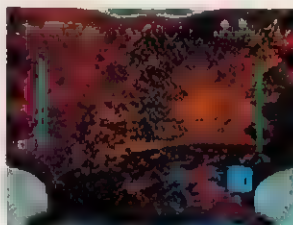
ARENAS:

High Ground, **Compression Chamber**, y **Transfer Lock** son algunas de las arenas donde **Kanden** puede explotar sus habilidades para esconderse en las salientes. **Harvester** y **Outer Reach** tienen sitios en donde los jugadores pueden caer en algún abismo.

Arma afin:

VOLT DRIVER

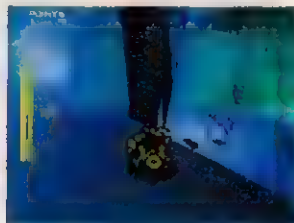
Aunque requiere más municiones que las armas afines comunes, el Volt Driver de **Kanden** tiene un gran poder, especialmente cuando está cargado. Dichos tiros son lentos, pero persiguen al rival y distorsionan la vista de éstos. Los disparos comunes del Volt Driver son rápidos y te permiten enfrentar al enemigo sin necesidad de esperar la carga.



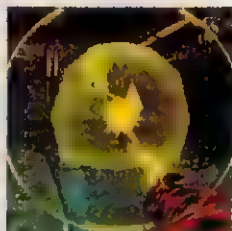
Forma alterna:

STINGLARVA

Como el Morph Ball de **Samus**, el Stinglarva posee gran velocidad y manejo. Las bombas en esta forma alterna de Larva buscan enemigos cercanos, incluso aquellos que traten de esconderse en lugares pequeños.



TIP RÁPIDO



Cuando la visión de tu oponente está temporalmente revuelta después de una carga del Volt Driver shot, sigue con tus disparos para continuar el ataque.

SPIRE

Spire es uno con el magma. Él puede caminar sobre la lava sin que le cause daño, así como girar directo en las paredes con ayuda de su forma alterna.

MODOS:

Los tiros cargados de Magmaul crean un gran impacto que incendia a tus enemigos, dándole a **Spire** la habilidad para limpiar un área de forma rápida. Además, es un gran peleador cuerpo a cuerpo con su forma alterna (modos Defender y Battle).

ARENAS:

Cuando selecciones una arena para **Spire**, busca alguna que tenga muchas paredes para trepar, y pocas zonas para limitar a tus enemigos, como **Combat Hall** y **Alinos Perch**. La mejor arena para **Spire** es **Alinos Gateway**, porque tiene varias zonas de lava, así como múltiples sitios con grandes paredes.

Arma afin:

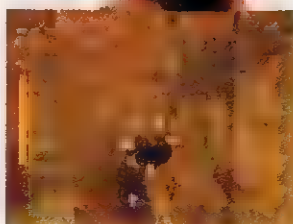
MAGMAUL

Spire arroja proyectiles de Magmaul como si fueran granadas. Éstas rebotan en la superficie, haciéndolas peligrosas en espacios angostos, además de crear extensas explosiones. La afinidad del cazador por el Magmaul logra que su carga detone con mayor amplitud, así como también tiene la facultad de incendiar a sus víctimas.

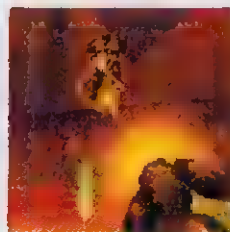
Forma alterna:

DIALANCHE

Un poderoso guerrero como **Spire** merece una forma alterna como **Dialanche**, que tiene el tamaño para empujar a sus enemigos (recomendable para los modos Defender y Nodes) y su Spin Gash es absolutamente brutal al contacto. El **Dialanche** también trepa paredes y tiene mejor tracción que otras formas en zonas resbaladizas.



TIP RÁPIDO



La habilidad de **Spire** de resistir el calor de la lava le da mucha movilidad. Úsala para transportarte libremente cuando tu presa atraviese esos peligros.

WEAVEL

Weavel tiembla, pero no caerá. El guerrero cibernético fue lastimado en una batalla contra **Samus** y su reconstrucción lo ha hecho más poderoso que nunca.

MODO:

El objeto del modo Nodes es controlar múltiples aros de nodo al mismo tiempo. La ventaja es que **Weavel** puede dividirse en dos formas, dándole una posibilidad adicional para conquistar esta tarea.

ARMAS:

Ambas formas de **Weavel** y su **Battlehammer** le dan ventaja en lugares concurridos. Selecciónalo para arenas que tengan ambas situaciones de pelea o mejoras por las que cada cazador sea atraído, como el **Processor Core**, **Transfer Lock**, y **Sancturus**.

Arma afín:

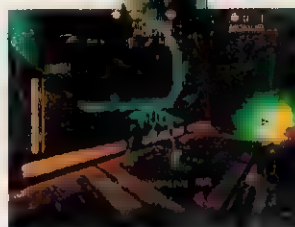
BATTLEHAMMER

Así como el **Magmaul**, el **Battlehammer** es un arma que se arroja (como grana-da), pero sus tiros no rebotan. Cuando el arma esté en las manos de **Weavel**, los proyectiles crearán amplias explosiones al impacto y causarán bastante daño. A diferencia de otras armas, el **Battlehammer** no se vuelve más poderoso al realizar una carga.

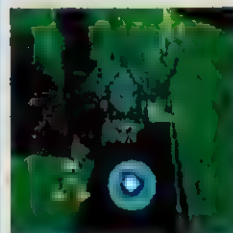
Forma alterna:

HALFTURRET

Cuando **Weavel** se transforma en su forma alterna, él se divide en una torre-ta estática (disparando sobre todos los enemigos automáticamente) y el jugador controla la otra mitad (que usa un ataque poderoso). La división le permite a **Weavel** proteger áreas con la torre-ta mientras él explora los alrededores con su otra mitad.



TIP RÁPIDO



La torreta puede perder energía en áreas calientes. Mientras él combate a los enemigos, usa la otra mitad de **Weavel** para encontrar municiones y energía.

NOXUS

Asesino a sangre fría. Es un **Vhozon** con un cuadro intimidante y habilidades para congelar al enemigo. Cuando sus víctimas están a la fuga, **Noxus** tiene una manera de mantenerlos en sus garras para derrotarlos.

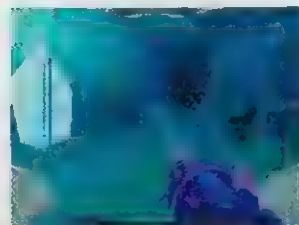
MODO:

Cuando cada cazador está tras un solo premio, podrás aprovechar y congelarlos en su camino. Es esta habilidad la que hace a **Noxus** una magnífica opción para los modos **Bounty** o **Prime Hunter**.

Arma afín:

JUDICATOR

La habilidad **Judicator** logra que los tiros ordinarios reboten en la superficie, permitiéndote una mayor capacidad de ataque. Cuando los otros cazadores usan un **Judicator** cargado, este dispositivo dispara tres proyectiles simultáneamente. En las manos de **Noxus**, el disparo con carga genera ondas de energía congelante.



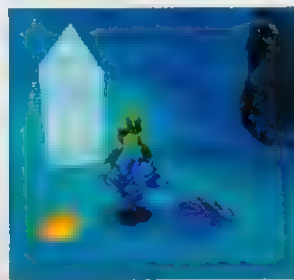
ARMAS:

Amplios pasillos, como los de **Sic Transit**, son perfectos para el **Vhoscythe**. Ya que **Noxus** puede congelar enemigos y después sacarlos de los bordes, **Weapons Complex** y **Head Shot** también son ideales.

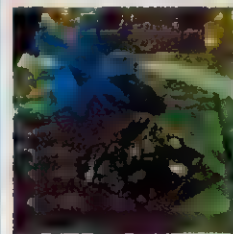
Forma alterna:

VHOSCYTHE

La forma alterna de **Noxus** no es fácil de controlar y sus ataques de hielo toman más de un segundo para calentarse e iniciar de nuevo, pero causa mucho daño cuando logra su objetivo. Úsalo en áreas pequeñas, donde tus enemigos no tengan escondite.



TIP RÁPIDO



Después de que la cuchilla del **Vhoscythe** corte a su objetivo, reaccionará automáticamente. Presiona el botón de disparo para normalizarlo.



TRACE

El francotirador, **Trace**, pasa inadvertido y es mortal desde largas distancias. Otros cazadores nunca estarán cómodos cuando sepan que el asesino silencioso está al acecho.

MODOS:

Trace es una gran opción para los modos **Battle** y **Capture**. Su **Imperialist** le permite derrotar enemigos a larga distancia, y su **Triskellion** es feroz en rango corto, haciéndolo toda una verdadera máquina de combate.

NOTAS:

Prueba zonas elevadas desde donde puedas rastrear al objetivo, siendo la perfecta opción para usar tus habilidades de francotirador. **High Ground**, **Elder Passage**, **Alinos Perch**, y **Alinos Gateway**, por ejemplo.

Arma afín:

IMPERIALIST

Un perfecto tirador, el **Imperialist** es certero y mortal, aunque no tiene poder de carga. Cualquier cazador que tenga el **Imperialist** puede enfocar a sus objetivos para darles un tiro libre en la cabeza. Cuando **Trace** tiene el arma y su estación, él disparará enfrente de los ojos de sus enemigos.

Forma alterna:

TRISKELLION

La forma alterna de **Trace** (**Triskellion**), se mueve como cualquiera de las de otros cazadores. Es voluminosa y su ataque es rápido y doloroso para su objetivo, pero no es una buena opción para las modalidades **Nodes** o **Defender**, ya que el **Triskellion** podrá sacarte de la superficie.

TIP RÁPIDO



El **Triskellion** tiene el poder de encubrir, y el **Imperialist** te da la facilidad de desaparecer. Usa su invisibilidad para sorprender a tus diferentes adversarios.

SYLUX

Segundo lugar debajo de **Samus** por el honor del mejor cazador, **Sylux** es un peleador versátil y lleno de recursos, con tiros certeros y una forma alterna explosiva.

MODOS:

El **Shock Coil** puede agotar la energía de los enemigos de **Sylux** y agregarla a sus mismas reservas, haciéndolo un gran cazador para el modo **Capture**, el cual envuelve mucha persecución y escape, y **Survival**. Un cazador bajo la forma de ataque de **Shock Coil** puede girar para volverse un objetivo más pequeño. Si lo hace, él dejará el **Octolith**.

NOTAS:

El **Shock Coil** le da a **Sylux** una ventaja en arenas abiertas como **Stasis Bunker**, **Data Shrine**, y **Celestial Gateway**. Las cargas eléctricas del cazador le permiten golpear enemigos sin apuntarles y mantenerlos al margen mientras no tengan a dónde correr.

Arma afín:

SHOCK COIL

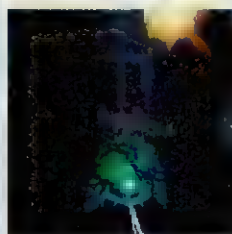
El **Shock Coil** envía un arco eléctrico que golpea cualquier cazador que esté en el rango. Mantén presionado el botón de disparo para sostener el ataque (entre más tiempo, mayor es su poder). Los disparos continuos son mucho más conservadores con tus municiones que otro tipo de armas afines. Cuando **Sylux** está usando el **Shock Coil**, ganará un poco de energía mientras tu objetivo la pierde.

Forma alterna:

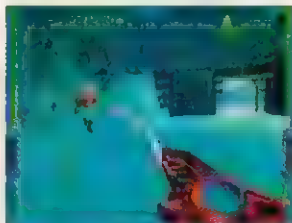
LOCKJAW

El veloz **Lockjaw** de **Sylux** es un tanque flotante que avanza lentamente sobre el suelo y no disminuye su velocidad en las colinas, permitiéndote cruzar pequeños espacios. Las bombas de la forma alterna te impulsan en el aire, similar a como lo hace **Samus**. Las primeras dos bombas que el **Lockjaw** arroja, crean un cable eléctrico entre ellas. Al poner la tercera, todas detonan. Si un enemigo es capturado en la explosión, el resultado será devastador.

TIP RÁPIDO



En arenas que tengan poca gravedad, como **Head Shot** y **Transfer Lock**, **Sylux** puede viajar largas distancias en el aire en su forma alterna. Libera tres bombas rápidamente mientras te mueves. La tercera explosión enviará al **Lockjaw** a volar por un buen rato.



La cacería es ahora.



METROID[®] PRIME HUNTERS

Más cazadores de recompensas. Más maneras de morir. ¿Eres el cazador o la presa? Metroid Prime Hunters. Con Nintendo Wi-Fi connection, modo multiplayer y más mortal.



www.NintendoWi-Fi.com



Tocar es bueno.

NINTENDO DS[™]



Animated Blood
Violence

©2004 Nintendo. Nintendo and the Nintendo Game Boy DS and the DS Family logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

Año 1 No 3
Marzo 1992

Portada:
The Simpsons

Conoce a:
Zelda III
T.M.N.T. III
Manhattan Project

Cursos Nintensivos de:
The Simpsons
Zelda
Total Recall
Pilotwings

Especial de juegos electrónicos Las Vegas '92

48 páginas

Dato curioso:

Esta portada nos dio mucha lata, ya que al momento de llevarla a producción nos dijeron que no podía salir una revista así (de cabeza), que la someterían a consejo y que nos avisaban, al día siguiente nos dieron el sí, porque unos niños la vieron por casualidad en la planta y les gustó.

¿Qué hay dentro de...? Winter CES

En este reporte del viaje a Las Vegas, pudimos darles los pormenores de uno de los dos eventos internacionales más importantes de los videojuegos. Ahí Axy y Spot analizaron los títulos de lanzamiento de aquella época, los de NES, SNES y Game Boy. La imagen que vemos en el centro de la página fue sacada del press kit que Nintendo dio en el evento.

TUS PREGUNTAS A



Yo me acuerdo me gusta
mucho en Hamburgo. Tengo
algunas buenas cosas. Tengo
Michael Hays, Tobias y Gerd
Werner. En este lugar hay
problemas en los países en
desarrollo en donde están ya
superando mucho por buena
parte los problemas e
inseguridad política. Pero lo
que yo veo en este
momento es un nivel de
desarrollo y de progreso
mucho mayor que el de Hamburgo.
Me da de pensar a otro nivel
de desarrollo. Me gusta.

...compartir porque pienso que por más que yo quiera no lo entenderán, por eso cuando ellos están en casa pienso: "Los enseñaré mejor porque de que me ayudarán". ¿Puedo pedirle que me enseñe?

Find: $\angle C$ or $\angle A$

Antes que vede felicitades
perceba que fugado muy lejos
de este mundo que, en verdad
no es un paraíso. Sólo es un
poco de tranquilidad
dentro de un mundo de dolor
en este mundo un lugar
relativamente tranquilo hay muchos
pequeños rincones más optimistas
que tú, pero en serio

[illegible]

Yo soy Galtieri Raymond e
Bullerá preguntan si los
partidos del Ministerio son
compañeros como los del
Gobierno.

Outside: hand-drawn signature

WANNHOL Folgende B.

[illegible]

En cambio al llegar al aeropuerto
se les dio: flores; queso
manzanera y manzana roja
alaba y con los manzanos-claro
gratias; y si me acordare
mandar a ver a mi madre con la

América Latina y el Caribe

Página 17 onde diz um bom
obedecedor às suas palavras e um
bom pagador. Considero que
isso é mesmo os melhores
homens porque além de obedecer
e de pagar a seus superiores
de respeito ao contrário de
outros, os outros e não
obedecem aos seus superiores.

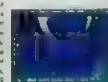


LOS RECOROS

Les grands axes photographiques du monde sont le sujet de l'exposition.

Gracias por sus datos. Pido nuevamente la parábola de Newton
para sus datos. Me da que son dos curvas distintas.
Entonces ¿son los datos experimentales? que también tienen
diferencia entre los datos reales y el ajuste matemático que se
ha hecho.

los resultados a los que se esperaba llegar de otros países y a los que se esperaba de los propios países. Tal vez en consecuencia, los países que han mostrado el mayor crecimiento en los últimos años son los que han tenido el menor crecimiento en los últimos años.



RECORDS

Margaret B. Dybbene Gundersen Amundsen		born 1914
Thompson Jesse E. Anderson		born 1914
Georgina B. Hugle Hilde		born 1914
Margaret B. Folger Hildert Julie Christ Gunde Gustave F. Gunde	born 1914	born 1914

Dr. Mario, de una página y un tercio con Los Récords

En nuestra cuarta edición de Club Nintendo tuvimos un mini Dr. Mario; parece ser el más corto de la historia. Sólo se respondieron unas cuantas preguntas, algunas de ellas en referencia al nuevo sistema de Nintendo; el SNES. La sección de Los Récords se la llevó Guillermo Guzmán, de Guadalajara, que nos envió sus fotos de **Megaman 2**.

¿Qué hay dentro de...?

WINTER — CES —

MUESTRA INTERNACIONAL DE JUEGOS ELECTRONICOS

gan más "elo filloso y secretos". Por ejemplo, BROT podrá recordarte la última llamada para Super Nintendo en menos de 2 minutos! Solo que el consueño no estás pensando ni nada más. Tienes una versión del primer Nint! Ah, pero eso sí al juego prometo ser hoy un acontecimiento cuando viene.

Brio

Añ si analizamos algunos cartuchos que por tener tanto inglés sea difícil que interese al mercado mexicano o que si al poderemos aunque se lo los cartuchos que traerá a México y que tengan el rumbo de guerra L. COM serán sensacionales.

CI

A propósito Aguires fabricante nos preguntó si sería bueno hacer juegos de investigación en español, pero a mayor opinión de los mexicanos si para él sera interesante.

Bueno seguramente si quieres saber de todos los nuevos juegos que pronto llegarán a las NES, Game Boy y Super NES, vean los tres señores Bolo y Rolfo de Q. de.

Cuba Hernández hizo las matemáticas y perdió número a Las Vegas para asistir a una de las 2 muestras internacionales de videojuegos que cada año se lleva a cabo en Estados Unidos, con la participación de 20 más importantes fabricantes de computadores para Nintendo Game Boy y por supuesto Super Nintendo.

El lugar donde se llevó a cabo este ocasión era gigante y ahí AXV y BROT pudieron exhibir los últimos juegos que están lanzados por estas compañías para que tu los conozcas antes que nadie.

Muchos de estos juegos ya están disponibles a futuro ya están en México; muchos acabando sale y no tardarán un siglo y algunos casi siempre tendrán algún tiempo porque los están perfeccionando y detallando más que cuando llegaron tan

19

Curso Nintensivo

ZELDA

Este título se robó toda la atención de los colaboradores de la revista, sobre todo por parte de investigación y diseño. La elaboración del mapa principal fue toda una odisea, ya que como lo hemos mencionado, no había las herramientas modernas que tenemos ahora.

Dato curioso: El mapa fue trazado con estilógrafo y coloreado con plumón, además de fotocopias en papel de color. Para la ilustración del fondo se quemaron las orillas de la cartulina y se le vació café para el efecto.



Información SuperNESaria

The Legend of Zelda: A link to the past estaba por llegar y un previo era lo más indicado. En éste hablábamos de un diabólico brujo llamado Ganon. Ahora sabemos mucho más de él.



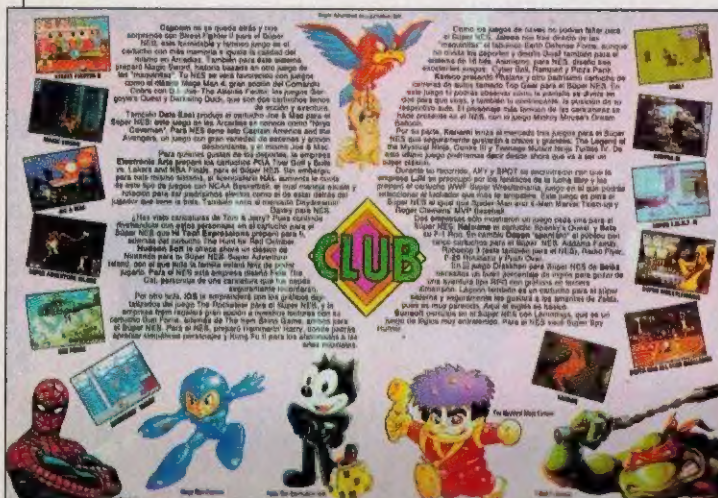
Curso Nintensivo

La imagen destacada



Reportaje especial del Winter CES

Nuestro artículo central fue dedicado a los juegos más importantes mostrados en el show de Las Vegas.



ÚLTIMA PÁGINA

M A Y O 2 0 0 6

Este mes ha llegado a su fin, pero para gusto de muchos fans como nosotros, el E3 nos dejará una oleada de títulos que nos mantendrá entretenidos por el resto del año. Mientras, les recomendamos que se adentren en el universo de **Samus Aran** en **Metroid Prime Hunters** o que llamen a sus cuates para enfrentar una enloquecida partida de **Tetris DS**, del que por cierto, en nuestra siguiente edición, les traeremos varias estrategias para que le saquen todo el provecho a este divertidísimo título de NDS. Y como estamos en plena euforia pambolera, haremos un recuento de los mejores juegos de este popular deporte, desde sus inicios y evolución, que lo han orillado a adoptar el aspecto realista que observamos en estos días. ¡Nos vemos en junio!

Over the Hedge (ncc)

De las tiras cómicas a la pantalla grande, y de allí a los videojuegos por parte de Activision. **Over the Hedge** es la historia de un grupo de graciosos animales parlantes que cohabitan con los humanos. La historia nos muestra cómo un oportunista mapache de nombre RJ y sus amigos, la tortuga Verne, la ardilla Hammy y la mofeta Stella, se dan cuenta de que cerca de su territorio están construyendo casas para humanos. Al ver las ventajas que les traerán sus nuevos vecinos, deciden ir a la aventura y explorar el terreno. El juego está diseñado para que, junto con un amigo, disfrutes de forma interactiva esta divertida aventura.



X-MEN: The Official Movie Game (ncc)

Así como ocurrió en **The Lord of the Rings: The Return of the King**, aquí también se mezclan partes de dos películas en un mismo videojuego. Esta aventura, que viene a acompañar la tercera parte -y al parecer última- de las cintas de **X-MEN**, iniciará con un resumen de los mejores eventos de **X2: United**, como la increíble lucha contra **Lady Deathstrike** y demás mutantes incluyendo al poderoso **Magneto**. Inmediatamente después comenzarán las mejores escenas extraídas directamente de la última película, que retoma el camino de los juegos de acción, en lugar de la aventura/RPG que se vivió en los pasados **X-MEN Legends**. ¿Estás listo para decidir el destino de los mutantes?



Superman Returns (ncc)

Al hombre de acero no le habían hecho justicia en sus últimos videojuegos: por un lado tuvimos el fracaso de **Titus** en el Nintendo 64 (**Superman 64**), y por el otro, el "intento fallido" de Atari con **Superman: Shadow of Apokolips**; pero ahora, con el resurgimiento del héroe de Kriptón en la pantalla grande, Electronic Arts toma las riendas para brindarnos un título digno de **Kal-El**, uno de los mayores exponentes de los cómics, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel. El videojuego no sólo se centrará en los hechos ocurridos en la película, sino que también tendrá partes del cómic que expandirá la historia, incrementando las situaciones de acción y mostrándote a un verdadero paladín de la justicia. Gráficamente se nota la técnica de EA para lograr escenarios y texturas apegados a la realidad; pero de sus demás características te platicaremos el próximo mes.



Rumbo al Mundial

Desde el inicio de los videojuegos, no sólo los dragones, alienígenas u otros seres intergalácticos han dominado las historias principales; los títulos de deportes nacieron por el interés de los jugadores de disfrutar de forma virtual su pasión por el automovilismo, hockey, básquetbol, y en especial del fútbol soccer. Por ello mismo y tomando como pretexto el próximo Mundial de Fútbol en Alemania, te hemos preparado una sección especial dedicada a todos aquellos títulos de pambol que marcaron nuestra historia en los juegos de video. ¿Te acuerdas de **I.S.S.S. Deluxe**, **Goal 2** o **Capcom Soccer Shoot Out**? ¿No? Pues no te preocupes, nosotros te transportaremos al pasado, presente y futuro de este género en las consolas de Nintendo.



33133

¡Dale vida a tu celular!

kualke
www.kualke.com

Consigue lo mejor y más exclusivo para tu celular en kualke.



Melodías

Melodías para tu celular, escúchalas en nuestra web

TOP	ref.	LAS MÁS BAJADAS	ref.
DON\MIRANDA	DON	CAMISA NEGRA\JUANES	CAMISA
VOLVETE A AMAR\ALEJANDRA GUZMAN	AMAR	PUTO\MOLOTOV	PUTO
VEN BAILALO\KHRI Y ANGEL	BAILALO	ANGELS\ROBBIE WILLIAMS	ANGELS
PIEL CANELA\NATALIA Y LA FORQUETINA	CANELA	HOTEL CALIFORNIA\EAGLES	HOTEL
YO TE DIRE\MIRANDA	DIRE	OYE MI CANTO\N.O.R.E. & MINA SKY	MICANTO
MY HUMPS\BLACK EYED PEAS	HUMPS	CLOCKS\COLDPLAY	CLOCKS
DON'T LIE\BLACK EYED PEAS	LIEZ	HIMNO DE LOS PUMAS\HIMNO	UNAM
MALDITA PRIMAVERA\YURIDIA	MALEDITA	FEEL GOOD INC\GORILLAZ-DE LA SOUL	FEELG
PACHUCO\KUMBIA KINGS	PACHUCO	SMELLS LIKE TEEN SPIRIT\NIRVANA	TEEN
RECOSTADA EN LA CAMA\EL CHAPO..	RECOSTADA	HIMNO DEL GUADALAJARA\HIMNO	GUADALAJARA
REGRESANDO\PEQUEÑOS MUSICAL	REGRESA	AIRE\INTOCABLES	AIRE
ROMPE\DADDY YANKEE	ROMPE	THE CHAMPIONS LEAGUE\HIMNO	LEAGUE
ADVERTISING SPACE\ROBBIE WILLIAMS	SPACE	HIMNO DEL CRUZ AZUL\HIMNO	CRUZAZUL
		EL AVISPOC VERDE\AL HIRT	AVISPOC
		SADES A CHOCOLATE\KUMBIA KINGS	CHOCOLATE
		CALIFORNIA DREAMING\R. GIGOLOS	CALIFORNIA

ACTUALIDAD	ref.	HIT KUALKE	ref.
LA VECINITA\K-PAZ DE LA SIERRA	VECINITA	NADA ES PARA SIEMPRE\LUIS FONSI	NADAES
PERO TE VAS A ARREPENTIR\K-PAZ..	ARREPENTIR	MI DULCE NIÑA\KUMBIA KINGS	DULCE
VOLVETE A AMAR\K-PAZ DE LA SIERRA	VOLVETE	TREMENDO CULO\PITBULL	TREMENDO
SI TÚ TE FUERAS DE MÍ\K-PAZ DE LA SIERRA	FUERAS	TRIPPING\ROBBIE WILLIAMS	TRIPPING
MI CREDO\K-PAZ DE LA SIERRA	MICREDO	GASOLINA\BARRIO FINO	GASOLINA
NO APRENDI A OLVIDAR\PATRULLA 87	APRENDI	CHACARRON MACARRON\REGUETON	CHACARRON
VE TE YA VALENTIN ELIZALDE	VETEYA	EXORCISTA\B.S.O.	EXORCISTA
COSAS DEL AMOR\SERGIO VEGA	COSAS	LA MARIMBA\DJ KURI	MARIMBA
YOU'RE BEAUTIFUL JAMES BLUNT	BEAUTIFUL	SÓLO QUÉDATE EN SILENCIO\RBD	QUÉDATE
FUEGO\KUMBIA KINGS	FUEGOZ	CABALLEROS DEL ZODIACO\INFANTIL	CABALLEROS
NO TE APARTES DE MÍ\YAHIR	APARTES	MI CREDO\PEPE AGUILAR Y TIZIANO FERRO	CREDO
AMOR A MEDIAS\HA ASH	AMEDIAS	OJALÁ QUE TE MUERAS\GRUPO PESADO	MUERAS
DON'T BOTHER\SHAKIRA	BOTHER	VUELVO A CREER EN EL AMOR\INTOCABLE	VUELVO
LA MANO DE DIOS\RODRIGO	LAMANO	DESVELADO\BOBBY PULIDO	DESVELADO
MISTERIOS DEL AMOR\LUIS MIGUEL	MISTERIOS		
LA TORTURA\SHAKIRA	TORTURA		
LO QUE PASÓ, PASÓ\DADDY YANKEE	PASO		

POP EN ESPAÑOL	ref.	POP INTERNACIONAL	ref.
AÚN HAY ALGO\RBD	AÚN	UHN TISS UHN TISS\THE BLOODHOUND GANG	TISS
DEJALO IR\BENNY	DEJALO	I DON'T CARE\RICKY MARTIN FEAT. FAT JOE	CARE
DÍA DE ENERO\SHAKIRA	DÍA	SOLDIER\DESTINY CHILD	SOLDIER
NOVIEMBRE SIN TÍ\REIK	NOVIEMBRE	TALK\COLDPLAY	TALK
SI TE PERDIERA\LUIS MIGUEL	PERDIERA	HELENA\MY CHEMICAL ROMANCE	HELENA
SEDUCCIÓN\THALÍA	SEDUCCION	PRECIOUS\DEPECHE MODE	PRECIOUS
TODO\ALEJANDRO FERNÁNDEZ	TODOALEX	ALL ABOUT US\TATU	ABOUTUS
TRAS DE MÍ\RBD	TRAS	YEAH\USHER	YEAH
DETALLES\YAHIR	DETALLES	FIX YOU\COLDPLAY	FIXYOU

Si tu celular es monofónico Envía **TON058** (espacio) referencia tono (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **TON058 DON NOK**

Si tu celular es **DIGITAL** sustituye la marca de tu celular por **DIG**. Ej.: **TON058 DON DIG**

Si tu celular es multimedia Para celular multimedia envía **POL158** (espacio) referencia tono (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **POL158 DON NOK**

Consultar compatibles en www.kualke.com \$13.00+IVA/mensaje

Fotos a color

Envía **FOT058** (espacio), referencia imagen, (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **FOT058 OVER NOK** \$13.00+IVA/mensaje Consultar modelos compatibles en www.kualke.com



Postales

Envía **POSTAL58** (espacio), referencia postal, (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **POSTAL58 PANTERA NOK** \$13.00+IVA/mensaje Consultar modelos compatibles en www.kualke.com



Chat Diréktor

Quieres chatear con nosotros?



Tatúa tu celular



sonidos reales



- campeones
- gol
- lobos
- pito
- tenis
- coches
- bicicleta
- risatan
- modo
- terror
- florosa
- dientes
- gulpiza
- THA PA LA
- UNA PA LA
- POCA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

Consultar modelos compatibles en www.kualke.com. Costo por mensaje al 77177 \$5.00+ IVA. Costo por mensaje al 33133 \$13.00+IVA. Costo por mensaje al 77177 \$43.47+ IVA. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no es responsable de este servicio, comunicando ni de la publicidad. Laneto no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundida a terceros a la transacción y lo al grupo Laneto. Atención al cliente: Laneto Mobile México, S.A. de C.V. Sassoferato # 64, col. Alfonso XIII, México, México D.F. Tonos y logos ofrecidos por Laneto Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de Contenido autorizado por Telcel. Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

Lada sin costo: Desde cualquier parte del país: 01-800-50-35-878 y desde México D.F. 56-11-5724. **zed**

Ahora, el futuro está más claro



Conéctate al **Observatorio Laboral**,
tu ventana para ver carreras,
requisitos, tendencias y ocupaciones.

Todo lo que necesitas saber para
tomar la decisión más gruesa:
qué vas a hacer en la vida.



Nueva
Cultura
Laboral

www.observatoriolaboral.gob.mx



Construyendo un México fuerte
con oportunidades para todos

www.stps.gob.mx